↗ BİLMEDİĞİNİZ EN GÜZEL DİZİLER ↗ OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ ↗ ANİME SAYFALARI

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ŞUBAT 2008/02 | 5.95 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 04 | ISSN: 1307-8933

FALLOUT 3
DÜNYANIN SONU GELDİĞİNDE SİZ NEREDE OLACAKSINIZ?

BÖYLE GEÇTİ 2007
BÜTÜN YILIN EN İYİLERİ VE KÖTÜLERİ

DEV EKRAN KARTI TESTİ
"HANGİ EKRAN KARTINI ALMALIYIM?" SORUSUNUN CEVABI BURADA

LOST'UN OYUNU GELİYOR!
ADAYA DÜŞME SIRASI ŞİMDİ BİZDE

WORLD OF WARCRAFT DEV POSTERİ

TOMB RAIDER UNDERWORLD
YENİ NESİL LARA CROFT EN İDDİALI OYUNUYLA GELİYOR!

K.K.T.C. 6.95 YTL. (KDV DAHİL)



↗ G.İ.M. GERİ DÖNDÜ ↗ WORLD OF WARCRAFT KOMPLE BAKIM SETİ
↗ FOOTBALL MANAGER LIVE ↗ DARKNESS WITHIN TAM ÇÖZÜM
↗ DOOM'UN YAPILIŞ ÖYKÜSÜ ↗ KONUK YAZARIMIZ: CHRIS TAYLOR



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

HAYAL Mİ?! BİR DAHA DÜŞÜN İSTERSEN

Vay be, hep birlikte Oyungezer'i yola çıkaralı 4 sayı olmuş bile. Bizi kaybettiğini sanan okuyucularımız da birer birer gerek internet sitemiz *oyungezer.com.tr*'den, gerekse e-posta yoluyla bize ulaşıp "nereye kaybolduğumuzu" öğreniyorlar. Ve hep birlikte hedefimize doğru ağır ağır, emin adımlarla ilerliyoruz: Oyungezer sadece kulaktan kulağa duyurularak yapılan tanıtımla ilk sayısında 7.000, ikinci sayısında 8.000 okuyucuya ulaştı. Devam eden desteğiniz için hepinize kucak dolusu teşekkürler! ("teşekkür" birimi olarak kucak kullanılıyor bizim buralarda, evet, olamaz mı?)

Başlangıçta "bu zamanda Türkiye'de bağımsız yayıncılığın bir hayal" olduğunu söyleyen çok oldu. Yılmadık, bezmedik, yine de yola çıktık. Bu yargıyı değiştirmekti amacımız. Hala da gitmemiz gereken çok yol var. Gerçekten "evet, artık ayakta duruyoruz!" diyebilmemiz için, en az 10 bin oyungezere ulaşmamız gerekiyor. Ve bu konuda hepimize iş düşüyor. Sizden bir şey istiyoruz: Bu ay oyunları yürekten seven en az bir arkadaşınızı veya tanıdığınızı dergimizle tanıştırın. Hep birlikte çalışırsak bu eşiği kısa zamanda aşacağımıza inanıyorum.

***

İster sevin ister nefret edin, yeni bir Tomb Raider oyununun haberi kulağınıza geldiğinde, dinlemeden edemezsiniz. Biz ise dinlemekten daha fazlasını yaptık ve yeni Tomb Raider hakkında ilk bilgileri birinci ağızdan topladık. Ve gördük ki, Lara hanımefendide hala hayat var!

Son yıllarda TV dizisi denince ilk elden akla gelen isim "Lost" bu ay ekranlarımıza dönüyor. Ancak Hollywood yazarlarının grevinden o da nasibini aldığı için sadece 8 bölüm olacak. Lost'un takipçileri kudurabilir bu yüzden! Peki Lost'un 4. sezonundan arta kalan zamanı nasıl geçireceksiniz? Tabii ki adanın sırrını Lost: Via Domus (Eve Dönüş) adlı oyunda araştırmaya devam ederek! Oyunla ilgili bazı bilgiler ulaştı elimize ki, yazıyı hazırladığımız sırada bu bilgiler dünyada başka hiçbir dergi veya sitede yayınlanmamıştı.

Göreceğiniz üzere bu sayıda klasik "yılbaşı sonrası oyun kuraklığından" muzdariptik. Ama hazırladığımız "*exclusive*" ilk bakışlar, normların dışında kalan bir 2007'nin En İyileri dosyası ve boş zamanlarımızı silip süpüren en güzel TV dizileri üzerine bir diğer dosya konusuyla, keyifli bir dergi hazırladık.

Bir de küçük hediyemiz var size: Şöyle güzel bir poster istemiştiniz bizden, biz de sizleri kıramadık. Buyrun, World of Warcraft Poster Kitabı'ndan seçtiğimiz bu dev boyuttaki posterle, duvarlarınızı süsleyin.

**Sömestr tatiline girenlere, güzel bir tatil diliyorum.
Gelecek aya kadar, hoşçakalın.**

**Tüm Oyungezer ekibi adına,
Sinan Akkol**



içindekiler

360drc



12 Street Fighter 4
Capcom özüne sadık kalıyor ve 3B gözüken bir Street Fighter'la geri dönüyor

10 JACK KEANE
Komik 3 boyutlu adventure'lara bir tanesi daha ekleniyor.

14 BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
Zavallı biz, çıkmamış oyunlara bakıp bakıp yalanıyoruz.

16 I'M STILL ALIVE!
Portal'ın şimdiden kült olan bitiş şarkısının bestecisini köşede kıstırdık.

18 OYUNEZER!
Jesus Guitar Hero 3, Lord of the Rings, World of Warcraft' a sıradan geydiriyor.

20 BEN YAPIMCIYIM!
Supreme Commander'ın yapımcısı Chris Taylor bu ayki konuk yazarımız.



22 FALLOUT 3
Hoşgeldin eski dost. Power Armor'un ve sen, özlettiniz kendinizi

PC İNCELEME

53 BLACKSITE AREA 51
Deus Ex'in yapımcısından gelen bir oyun da ancak bu kadar entrika dolu olabilirdi.



48 DARKNESS WITHIN
Türk yapımı yeni bir adventure, yurt dışında başarı kazandı. Loath Nolder'ın hikayesi sadece OGZ'de.

50 FLIGHT SIM X: ACCELERATION
Ana fikri "daha çok hız yapmak" olan bu ek görev paketi, FSX'e can katıyor.

54 VIVA PINATA
360'da hayatına başlayan sevimli hayvancıklar, PC'mizin bahçesine konuk oluyor.

56 AGE OF EMPIRES 3: ASIAN DYNASTIES
Asian Dynasties, Age of Empires'ın en iyi ek görev paketi. Aman tarihi "kaymalara" dikkat.

61 SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN
Sherlock Holmes serisinin en iyi oyunu, heyecanlı ve unutulmaz bir macera.

60 SAM & MAX
"Aa, bu dizi hala devam ediyor mu ya?" Elbette ediyor, hem de giderek daha komik hale geliyor.

KONSOL İNCELEME

69 ETERNAL SONATA
Şopen'in ölüm döşeğinde gördüğü hayallerden bu kadar iyi bir RYO çıkartılabileceği kimin aklına gelirdi?

66 PROJECT GOTHAM RACING 4
Ne zamandır arabaların arzu objeleri olabileceğini unutmuştuk. PGR4'ün arabaları bize bunu hatırlatıyor.

68 KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM
Serinin sevenleri biraz hayal kırıklığına uğrayacak olsa da, Co-Op opsiyonları sayesinde kendini bir nebze kurtarıyor.

70 Wii FIT
Nintendo'nun akıllara durgunluk veren yeni kontrol sistemi, ilk olarak hepimizi "fit" yapmaya and içiyor.

72 ZACK & WIKI
Wii için hazırlanan en ilginç oyunlardan birisinde, hayvanlardan eşya yapıyor, altın bir maymunun burnunun dikine gidiyoruz.

77 SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
Yıllar sonra geri dönen Syphon Filter serisi, geldiği gibi PSP'nin en iyi oyunlarından birisi oluyor.



64 RATCHET & CLANK
PS2'nin en iyi serilerinden birisi, PS3'te gövde gösterisi yapıyor. Biri organik, diğeri metalden.



104 DEVLERİN SAVAŞI: GX2 VS X2
En pahalı, en çevre katili, en gereksiz ekran kartları kıyasıya bir mücadele içinde.

93 ASUS G1 VE G2
Oyuncular için, oyunculara yakışır, oyun oynatamayan harika sistemler.

95 OCZ REAPER HPC PC2 8500
Organize Sanayi test sisteminin belleğindeki sırları sizlerle paylaşıyor

96 MICROSOFT SIDEWINDER MOUSE
Yıllar süren ayrılığın ardından Sidewinder şaşaalı bir dönüş yapıyor.

97 USTANIN TAVSİYESİ: NHANCER
Eğer bir Nvidia ekran kartınız varsa, gelin canına okuyalım birlikte.

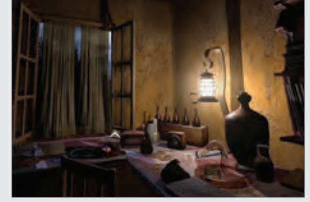
98 RIVA TUNER İLE WINDOWS ÜZERİNDEN OVERCLOCK
Murat usta kolay yoldan beleş performans dağıtmaya devam ediyor.

100 TEST ALANI: DOĞRU EKRAN KARTINI BEKLERKEN
Organize Sanayi seferber oldu, ustalar bugüne dek görülmemiş detayda bir test hazırladı.

107 PAZAR YERİ
Biliyorsunuz bu sayfanın adında Pazar geçiyor ama Salı'ları açılıyor aslında. Salı pazarı yani.

108 TAMİR ATÖLYESİ
Jesuskane, kendini Tamir Atölyesine atar, okurlarla dertleşir.

bakmadan geçmeyin



48 DARKNESS WITHIN
Lovecraft esintili bu korku/adventure oyunu tüylerinizi diken diken edecek.



70 WIIFIT
Ailecek kiloları kaybetmeye başlama zamanı geldi.



117 DİZİLER
Bir saniyenizi bile boşa harcamayın! Dünyada seyredecek dizi daha çook!

EKRAN DIŞI

124 ZOR
11. sayısını yayınlamış, bağımsız ve harbi metalcilerin özünden yapılmış bir dergi.

124 KÖR LİMONCI
Kör Limoncu diyoruz. Daha doğrusu Baba Zula'nın en son albümü "Kökler" Kör Limoncu diyor.

125 CLOVERFIELD
Bu filmin orijinal adı ama bizimkiler Türkçe'ye "Canavar" diye çevirmiş. Buna da şükür, "Tatlı Bela" da diyebilirlerdi.

126 WHEN THEY CRY
Bu kadar şirin gözüküp de bu kadar psikopata saran bir anime hayra alamet değil hiç.



123 SWEENEY TODD
İntikam hiç bu kadar zarif ve karanlık olmamıştı.

DOSYA

40 TOMB RAIDER 8
2007 bizim aksiyon oyunlarından beklentilerimizi çok değiştirdi. Assassin's Creed, Heavenly Sword ve de özellikle de Uncharted gibi oyunlardan sonra, eski formüllere sadık kalan bir Tomb Raider çok çekici gelmiyor değil mi? Öyleyse Underworld için neden heyecanlanmalıyız?

DOSYA

2007 BÖYLE GEÇTİ

28 2007'nin En İyileri
Bir yıl boyunca oynadıklarımız ve bize hissettirdiklerini 12 sayfaya sığdırdık.

oyun indeksi

Age of Empires 3: Asian Dynasties	56
Blacksite Area 51	53
Brothers in Arms 3	14
Darkness Within	48
Depths of Peril	52
Deus Ex 3	15
Endless Ocean	74
Eternal Sonata	69
Fallout 3	22
FIFA Manager 08	57
Flight Simulator X: Acceleration	50
Half Life 2: Episode 3	14
Jack Keane	10
Kingdom Under Fire: CoD	68
Mario & Sonic At the Olympics	75
Pokemon Battle Revolution	76
Prince of Persia 4	15
Project Gotham Racing 4	66
Ratchet & Clank Tools of Dest.	64
Sam & Max: Moai Better Blues	60
SEGA Rally	58
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin	61
Spaceforce Captains	51
Star Wars KOTOR 3	15
Street Fighter 4	12
Syphon Filter: Logan's Shadow	77
Thrillville: Off the Rails	59
Tomb Raider Underground	40
Viva Pinata	54
WiiFIT	70
Zack & Wiki	72

OGZ_DVD

KOTALI KULLANICININ EN BÜYÜK DOSTU



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www. oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.

KOMPLE BAKIM SETİ

WORLD OF WARCRAFT



Bu ayki DVD arayüzünün **Yama** bölümünde bulabileceğiniz **World of Warcraft – Komple Bakım Seti**, WoW oyuncularını büyük bir yükten kurtarıyor. Özellikle kotalı internet kullanıcılarını sevindirecek **871 megabyte büyüklüğündeki 2.3.0 yaması**nın yanı sıra 2.3.0.7561'den 2.3.2.7741'e geçiş yaması (2.3.3'ü DVD'ye yetiştiremedik maalesef), popüler sesli iletişim yazılımlarından olan TeamSpeak ve Ventrilo'yu bulabilirsiniz.

Sizin için derlediğimiz Bakım Setinin diğer üyeleri ise şunlar:

Atlas: Blizzard her nedense tüm Azeroth'un haritasını oyuna dahil ederken instance'ları es geçmiş. İşte tam olarak burada devreye giren Atlas, oyundaki tüm instance'ların haritalarını göstermekle kalmıyor, boss konumları gibi önemli noktaları da işaretliyor.

AtlasLoot Enhanced: Boss'lardan düşen eşyaların listesini, bilgi kutucukları ve düşme oranlarıyla birlikte gösteren faydalı bir eklenti.

CTMod: 12 alt bölümden oluşan bu eklenti paketi, her türlü kullanıcı için yararlı özellikler sunuyor.

Deadly Boss Mods: Oyundaki tüm instance'ları destekleyen DBM, boss'ların hangi yeteneği ne zaman kullanacağını göstermekle kalmıyor, gerçekleşen kritik olaylarda dikkatinizi çekmek amacıyla ekranı da sallıyor. Biraz sulu bir yazılım kendisi.

MirageUI Compilation: WoW için hazırlanmış en iyi arayüz modifikasyonlarını birarada bulunduran hoş bir paket.

MobInfo-2: Moblar hakkında sayısız faydalı bilgi sunan bu add-on, oyundaki maceranız boyunca savaştığınız tüm düşmanlar için de bir veritabanı tutuyor.

Omen: En kullanışlı threat-meter olan Omen, çevrenizdeki düşmanlar için yarattığınız tehlikeyi ve aggro çekme ihtimalinizi gösteriyor. Özellikle raid'lerde kullanmayı ihmal etmeyin.

Titan Panel: En popüler WoW eklentilerinden olan Titan Panel, ekranın üst kısmına çok kullanışlı bir kontrol/bilgi paneli ekliyor.

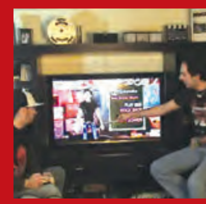


DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- Metal Gear Solid 4'ün videosu.
2- Dawn of War: Soulstorm demosu.
3- Polarity.
4- Mr. Robot.
5- Midas Magic modu.

DVD'DEKİ DÖRT BÜYÜK YENİLİK



Görüntülü İnceleme Modülü
GİM efsanesi iki yıllık bir aradan sonra Oyungezer Şubat'08 sayısı ile geri döndü. Göktuğ Yüksel tarafından hazırlanıp sunulan Görüntülü İnceleme Modülü'nün ilk ayağı olan Rockband incelemesini **Video** bölümünde bulabilirsiniz… İzlemeden önce hıyarlarınızı hazır edin.



[Web] başlıklı videolar
Paylaşmak istediğimiz çok video olunca biz de internetin nimetlerinden faydalanmaya karar verdik. Şimdilik YouTube ve GameTrailers sitelerine bağlanan **[Web]** başlıklı videoları izlemek için, videoya tıkladığınızda internete bağlı olmalısınız.



Yapımcı Günlükleri
Oyun yapımcıları tarafından hazırlanan günlük tadındaki videolar izleyenleri eğlendirdikleri kadar da bilgilendirici oluyor. Bu ayki DVD'mizde **[Yapımcı Günlüğü]** başlığı altında iki bölümden oluşan Star Wars: Force Unleashed videosunu izleyebilirsiniz.



Beneath the Ground
Aslında DVD'mizdeki macerasına geçtiğimiz ay başladı **BtG.** OGZ İstatistik Enstitüsü'nden aldığımız son verilere göre arayüzün sağ alt bölümündeki kurukafa işaretine tıklayanların sayısı, hiçbir işlevi olmadığı halde sol alt bölümündeki Goyun'a tıklayanlardan daha az.

360drc



360 DEREDEN OYUN GETİR

Yeni yıl, yılbaşı partisi bittikten sonra, salondaki bulaşıklar toparlanırken başladı… "Peki biz neyi kutladık dün gece?" diye düşünüyor insan tabii. Gülüp eğlenirken, içip dans ederken, sohbet muhabbet iyiyken işler harika da, tüm bunların arkasına saklanmış bir gerçek 2008 var, zevk-ü sefaya kaptırıp da unutmamak lâzım.

Nitekim biz kendisiyle tanıştık… O kadar da ürkütücü değilmiş 2008. Hatta bir ton yeni oyun vaadiyle geldi. Ama biz çok gördük bu vaatleri… Sözünü tutmayan yıllarla bundan önce de karşılaştık. O yüzden önlemimizi aldık, 2008'e "bu oyunları getirmezsen seni Street Fighter'lara veririz" dedik. Söz verdi, ayağını denk alacak.

Bu ay Street Fighter IV dışında, Ben Yapımcıyım sayfalarına Chris Taylor'ı konuk etmek de heyecan vericiydi. Lara Croft'u derginin diğer sayfalarına kaptırdık ama yerine Jack Keane'i transfer ettik. Jack belki Lara kadar tecrübeli ve estetik değil ama altyapıdan yetişen oyunculara da şans vermek lâzım. Bu çocuklara sahip çıkalım…

Neyse, sayfanın yan tarafında kavga çıktı, bir yumruk da benim suratıma patlamadan kaçayım ben.

360drc iç açılar

10 – STREET FIGHTER IV
Aman dikkat! Bunlar yine tekme tokat birbirine girecek korkarım… Fakat çok estetik bir sokak dövüşü bu.

11 – DEMIGOD
Gas Powered Games, Supreme Commander'dan sonra bir kez daha "büyük" oynamaya hazırlanıyor.

12 – JACK KEANE
Her adventure "kayıp hala oğlunu bulmak üzere çıktığımız yolculukta kendimizi bulacağız" temalı olacak değil ya…

14 – BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
Ha-ha-half-life… Episode 3'ün ilk detayları su yüzüne çıkıyor. Yoksa buzullara mı demeliydik? Kelime oyunu mu yapsaydık ki?

16 – STILL ALIVE
Portal'ın sonundaki şarkı Still Alive niye bu kadar güzel? Bizzat bestecisine danıştık, sorularımıza yanıt istedik…

20 – KONUK YAZAR: CHRIS TAYLOR
Oyun sektörünün en sempatik adamlarından biri olan Chris Taylor, oyunlara duyduğu aşkı bütün içtenliğiyle yazdı.





STREET FIGHTER 4

KAVGACI ÇOCUK 10 YILLIK ÖĞLE UYKUSUNDAN UYANIYOR! - VOLKAN TURAN

Dövüş oyunlarını sevmemin esas sebebi hırı gürü değil, satrancı seviyor oluşumdur. Satrancı sevmemin nedeni de sürprizler yapmayı sevmemdir. "Bitti, yeniliyorsun dostum" diyen birinin suratını üç dakika sonra mat olduğu zaman görmeyi çok seviyorum… Dövüş oyunlarında da durum pek farklı değil. Saldırırsınız, geri kaçarsınız, risksiz oynar ama bir anda da gözünüz karartır, en sert hamlelerinizle ölümüne girersiniz... Tek vuruşluk canınız kalmıştır ama o 4 hit'lik bayıltıcı komboyu koyar, rakibin kafasındaki civcivleri saydıktan sonra en sertinden bir kombo daha çıkarır ve maçı "kırmızı perfect"le alırsınız… Atari salonları dediğimiz oyun salonları henüz aktifken, bu tip sahneleri çok gördüm, yaşadım ve söylemesi ayıp, yaşattım. Gerçekten eşi benzeri olmayan bir keyifti. Tabii bu keyfi her oyundan alamıyorduk. Biz Street Fighter'cıydık. Hala da öyle sayılırız ama Street Fighter 4'ün haberi geldi bir kere. Damarlarımızda dolaşan kanın hızlanması yetmedi, parmaklarımızı da çıtlatır olduk. Var mı üç dakika sonra suratımın ne hal aldığını merak eden, he?

ALEMİN KRALI GELİYOR!

"Volky, sen de ne gaz adamsın, hem alemin kralı diyorsun hem şu kadarcık yer ayırıp oyunu geçiştiriyorsun" diyebilirsiniz. Haklı olabilirsiniz ama bana değil Capcom'a söyleyin bunu. Oyunun ilk duyurusundan sonraki aylarda hiç de hoş sohbet değillerdi, her tür bilgi kırıntısını sömürmeye hazır bekleyen bizleri, ciğere bakan kediler gibi kendi halimize bıraktılar. Neyse ki sonunda bir kahraman çıktı. Yoshinori Ono yani Street Fighter'ın babası basın önüne geçti ve merakımızı gidermeye çalıştı.

SF4'ün ilk teaser'ı CGI'dı ve grafiksel olarak "Bu ne yahu?!" dedirtiyordu. Bilememiştik ki gelecek oyunun ilk izlerini taşıyordu bu teaser. Kısa bir süre önce de oyun içi grafikleriyle hazırlanmış Ryu-Ken dövüşü yayınlandı. Açıkçası ben bu görüntüleri de garip bulmuştum çünkü daha önce hiçbir dövüş oyunda görmediğimiz türden bir tarza sahipti. Okami'ye benzer, kalın hatlarla, el çizimi tasarımlarla hayat bulan dövüşçüler çok cesurca bir karar şüphesiz.

Usta Ono, çok yerinde bir karar verdiklerini düşünüyor. Piyasaya çıkacak olan diğer dövüş oyunlarının görsel anlamdaki tek amacı 'fotoğraf kalitesi' iken Capcom kendi stili üzerinde yoğunlaşıyor ve uzman olduğu dalda çalışmalarını sürdürüyor. Söylenenlere göre SFII'nin ana hatları, renkleri korunacak ve bu

ŞCR / CAPCOM

Bunca yılın Capcom'unu anlatmak mı? Aslında bunu denemek bile NFL (nafile).

Street Fighter III (1997)
Dreamcast'in arkasından ağlatan, parry sisteminin doruk noktası olan SF.

Street Fighter II (1991)
İlk dövüş oyunu değildi ama türün kralıydı. Kendisinden sonraki tüm dövüş oyunlarının esin kaynağı oldu.



Mahalleli tedirgin. Yine lokantanın camları inecek belli ki.






Yeni hareketlerimizden biri de rakibe mabad saldırısı!

stile gömülecek oyun. Tabii ki oyun 2B değil artık. Ono, yeterince 2B SF oyunu yaptıklarına inanıyor. Haksız da sayılmaz aslında. Şu saatten sonra yapılacak 2B bir SF'ın ömrü, SFIII'ü bile yakalayamaz. Ono 3B'ye geçtiklerini söylüyor ama SF'ın köklerinden asla kopmayacaklarını da özellikle vurguluyor.

Bildiğiniz gibi bir oyun 3B ise artık, o oyundaki dövüş alanı arena şeklindendir ve düzlem üzerinde istediğiniz yöne hareket edebilirsiniz. SF4'te bu özellik olmayacak! Tek çizgi üzerinde dövüşecek ve saçma sapan yerlere girerek kamera yüzünden oyundan kopmak durumunda kalmayacaksınız. Ama özel ataklarda ve replay'lerde etkileyici açılardan göreceksiniz dövüşü.

YENİ VE ESKİ... HEP BERABER!
Oyun SF antolojisinde SFII'yle SFIII arasında bir yerde bulunacağından oynanışa da bu biraz yansıtılmış. SFII'nin en sevilen stili, yani karmaşayı durdurup stratejiye yöneldiğimiz bazı teknikler de oyuna eklenmiş.

Oyunun kesinleşen özellikleri şunlar: Super Atack'lar, alay etmek (bkz. King of Fighters), tutup fırlatmak, düşünce yerden ani kalkmak, EX Special ve Saving. Saving sistemi oldukça ilginç. Dövüş sırasında dört kademede Revenge (intikam) gücü kazanacaksınız. Bunları da ağır tekme+yumruk tuşlarına aynı anda basarak devreye sokacak ve bloklanması imkânsız tekme, yumruk komboları düzenleyebileceksiniz. Ayrıca bunları güzel bir zamanlamayla bölebilecek, Revenge'siz kombolarla birleştirebileceksiniz. Yer almayacak özelliklerse parry'ler (bu olmadı işte), Alpha counter, kombonu kendin hazırla modu ve havada fireball… Sanki SF4'e alışması biraz zaman alacak gibi, ne dersiniz?

Her yeni nesil oyun gibi SF4 de online olarak gelecek. Ranking sistemi henüz belli değil, keza karakter sayısı da. Ken, Ryo, Chun-Li ve Dhalsim haricinde açıklanan bir dövüşçü de yok şimdilik. Ama Ono, SFII kadrosunu aynen almayı, yanına da EX'ten ve Alpha'dan dövüşçüler eklemeyi düşünüyormuş (Ken ve Ryo'nun ustası Gouken de olabilirmiş). E o zaman dürbünlerimizin camındaki buğuyu temizliyor, 2008'e daha bir neşeyle bakmaya başlıyoruz.

KISACA
Tür: Dövüş
Yapım: Capcom
Platform: PC, PS3, 360
Çıkış tarihi: Belli değil
Web: www.streetfighterworld.com

ELMA DERSEM ÇIK

BU AY ÇOK SAYIDA YENİ OYUNUN DUYURUSU YAPILDI. BİZİM AÇIMIZDAN BUNLARDAN DÖRT TANESİ İLGİ ÇEKİCİYDİ.

*** Highlander**: 1986 yapımı İngiliz filmi İskoçyalı'yı bilir misiniz? Sean Connery'nin canlandırdığı ölümsüz karakterimizin zaman içindeki yolculuğunu anlatan bu macera üçüncü kez oyun oluyor. Eidos tarafından piyasaya çıkartılacak oyun aksiyon türünde olacak.
*** Leisure Suit Larry - Box Office Bust:** Yılların eskitemediği kahraman Larry, yine yüreğimizi yakacak bir abazanlık macerasıyla yıl içinde karşımızda olacak. İkna edebilirsek oyunun Oyungezer'deki incelemesini tabii ki Muder yazacak. *** Mirror's Edge:** İşte çok konuşulacak bir oyun! Duyurusu yazın yapılan ama ilk iki ekran görüntüsü bu ay yayınlanan Mirror's Edge EA DICE (eski Digital Illusions) tarafından tasarlanan first-person bir aksiyon-adventure. EA, Mirror's Edge'le birinci şahıs kamerasından oynanan oyunların çağ atlayacağını iddia ediyor. Göreceğiz.
*** Battlefield Heroes:** DICE'in diğer oyunu, Team Fortress 2'nin takipçisi. Üstelik bedava! Yazın oynayabileceğiz. Team Fortress 2'ye benzediğini söylemiş miydik? Ama çok benziyor…



MÜKKEMMEL BİR FİKİR!

Çocuklar da vergi ödeyebilsin
Çevre konusunda duyarlı örgütleri seviyoruz ama The Sierra Club isimli bir çevre koruma grubu sayesinde bu konuda da genelleme yapmamak gerektiğini öğrendik. Bu Amerikalı çevre örgütünün aklına şöyle bir fikir gelmiş: Dışarı çıkıp top oynamak yerine evinde, bilgisayar başında oturmayı tercih eden çocukları sokağa çıkmayı "teşvik etmek" üzere oyunlara yüzde 1'lik ekstra vergi ekleyelim. İsmine de "İçeride çocuk kalmasın" kampanyası diyelim. Aşırı derecede bilgisayar kullandığı için obezleşen, notları düşen, sosyal ilişkileri gerileyen çocuklar bu fiyat artışını muhakkak çok önemseyip kendilerini sokağa atacaktır…

Nefis fikir değil mi? Böylece akşamları işinden çıkıp evinde iki saat oyun oynayan yetişkinler de, fiziksel engelleri sebebiyle sokakta oynama şansı olmayan çocuklar da, yetmişine merdiven dayamış ama oyun oynamayı seven yaşlılar da "sokakta oynamama" vergisi ödeyebilecekler.

GELİŞTİRİCİLER BULUŞUYOR

"Türkiye'de dijital oyun sektörü ve oyun geliştiricileri çalışma grubu", 18 Mart'ta sektörü konuşmak, tartışmak üzere biraraya geliyor. TÜBİTAK destekli "Dijital oyun kültürü ve Türkiye'de gençliğin internet cafe kullanım pratikleri" projesi kapsamında düzenlenecek ve iki oturumdan oluşacak panelde önce geliştiriciler, sonra da yayıncılar ve dağıtımcılar konuşacak.
Tuğbek'in de konuşmacı olarak yer alacağı toplantı İstanbul'da, Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde gerçekleştirilecek. İzlemek ve fikirlerinizi paylaşmak isteyen herkes 18 Mart günü saat 10:00'dan itibaren davetli.

Sağdaki kale görünümlü, tokmaklı yarı tanrının ismi The Rook (satrançtaki kale). Görür görmez kanımız ısındı kendisine.



DEMIGOD

CHRIS TAYLOR'IN YENİ OYUNCAĞI
Bu ay Ben Yapımcıyım sayfalarının konuk yazarı olarak Oyungezer'e uğrayan Gas Powered Games'in kurucusu, Supreme Commander'ın baş tasarımcısı Chris Taylor, yanında bir de yeni oyun haberi getirdi: Demigod.

Demigod, Taylor'ın eski oyunu Dungeon Siege'le geçen yıl çıkan Supreme Commander'ın özel bir karışımı olacak. Şöyle ki, oyunun türü aksiyon-RYO-GZS ve en büyük ilham kaynağı da WarCraft III'ün popüler modu Defense of the Ancients (DotA).

Çok sayıdaki "yarı tanrı" arasından birini kontrol edeceğimiz oyunda her kahramanın yani yarı tanrının kendine has yetenekleri var ama bunları kullanmak için rakibin zayıflıklarını da tanımak gerekiyor. Rakip demişken, Demigod'ın tek kişilik senaryosu bizi sadece multiplayer'a hazırlayan bir eğitim bölümü gibi olacak. Oyunun asıl keyfi, ekran görüntüsündeki tokmağı Berkant'ın kafasına indirdikçe çıkacak. Demigod'ın çıkış tarihi henüz belli değil.

1


2




1- Bu adanın insan yiyen bitkileri meşhurmuş diyorlar. Tatil sonunda eve dönerken "ne hediye alsak" derdinden kurtulduk.

2- Oyyy! İki aydır buzdolabında bekleyen karpuz delirdi.

JACK KEANE

BİR ADAYA DÜŞMEK İSTİYORUM, CIVIL CIVIL… - ARES AYBAR

ŞCR/Deck 13 Interactive

Pek ismi duyulmuş bir yapım şirketi değil. Çünkü bu onların piyasaya çıkan ikinci oyunları.

- Ankh (2005)

Sevimli grafikler, matrak karakterler ve 3D adventure. Size de tanıdık gelmedi mi?

Kışın getirdiği hüznün kalıntıları hala üzerimde. Hiçbir şey yapmak istemiyor canım. Dışarıdaki buz gibi havanın buna katkısı ne denlidir bilemem, fakat çıkmak istemiyorum evimden, odamdan. Dolayısıyla bilgisayarımın başına geçiyorum. Beni kurtarsın, alsın başka dünyalara götürsün istiyorum.

Oynayacağım oyun bir adventure olsun. Bulmacalar sayesinde kendimi daha da soyutlayabileyim gerçek dünyadan. Grafikleri de üç boyutlu ve cıvıl cıvıl olsun ki beni neşelendirsin. Deli dolu, matrak, birbirinden garip karakterler göreyim içinde. Belki bu sayede bir an olsun bütün olumsuzlukları unuturum, hatta sırıtırım bile kendi kendime.

PSİKOPAT DOKTOR FANTEZİSİ

Jack Keane adında biri olayım, bir İngiliz kaptan. Paranın kokusu beni cezbetmiş olsun ve bu yüzden bir adada buluvereyim kendimi. Bu ada Doctor T adında psikopat bir adam tarafından yönetiliyor olsun. Boş zamanlarını insan yiyen bitki yetiştirerek geçiren bu şahsın İngiltere için kötü planları olsun, benim için olduğu kadar. Hatta kendisi, geçmişimle ilgili bir şeyler bilsin ki işler daha da karmaşık hale gelsin. Ben bu adadan kurtulmaya çalışırken, Doctor T'nin yardımcısı, saf mı saf fakat delicesine hırslı bir kız olan Amanda; bana türlü oyunlar oynasın, tuzaklar kursun. Bütün amacı beni yakalamak olan bu genç hanım, zaman geçtikçe iyi ile kötüyü ayırt etmeye başlasın ve hangi tarafa oynadığını sorgulasın. Bu ikilem içine düşmesinde en büyük katkının benim çekiciliğimden kaynaklandığını da söylemezsem olmaz. Amanda bir kenarda bekleyedursun, karşıma çıkan birçok düşmanımı da yenmeyi, çözmem gereken bütün bulmacaları çözmeyi başarayım. Finalde her şeyin nedeni ortaya çıksın; Doctor T'nin beni nereden tanıdığından tutun da kötü emellerinin nedenine kadar her şey.

Evet, ne düşünüyorsunuz? Hiç de yabancı gibi durmuyor, değil mi? Klişeleşmiş bir konu, cıvıl cıvıl mekanlar, ormandayken kendini evinde hisseden bir kahraman, bu kahramana karşı gelmeye çalışan kötü bir doktor ve yardımcıları, kafası karışan bir genç kız, çözülmesi gereken bulmacalar ve en önemlisi mutlu son. Jack Keane hakkında ilk edindiğim bilgilerden sonra yapa yapa bunu mu yapmışlar demiştim, evet biraz zor beğenirim. Sonra fikrim giderek değişti. Benzerlerini defalarca gördüğümüz bir konuya sahip olsa bile, Jack Keane'i kontrol ettiğimiz Tooth Island'da (evet, adanın adı bu, gerçeği daha fazla saklayamayacağım sizden) çözeceğimiz bulmacalar hakkında pek bilgi verilmese de, "gizli silahları" sayesinde oyunu kolay kolay görmezden gelemeyeceğimi farkettim. Sıradan (bu da tartışılır) bir adada 250'den fazla objeyi kullanacağımız gerçeğinden sonra bu kanıya vardım. Karakter ve mekân tasarımıyla beraber Deck 13'ün en çok güvendiği de bu olsa gerek.

GÖKTEN ÜÇ ELMA DÜŞMÜŞ…

Çocukken mutlu sonları çok severdim. Çünkü o zamanlarda intikam, kin, nefret gibi duyguları tanımıyordum. Biraz büyüdüm, eşşek (!) gibi bir genç oldum ve artık mutlu sonları sevmiyorum. Çünkü hep hüzünleniyorum, ağlamak geliyor içimden. Belki de bahane arıyorum. Kendimi kurtaramıyorum olumsuz duygulardan. Dediğim gibi, tam da değişiklik aradığım sırada ilaç gibi gelecek bu oyun. *Monkey Island*, *Broken Sword* gibi adventure oyunlarını sevdiyseniz, bunu da kaçırmamanız gerekir. Huzurlu, sevimli bir adventure geliyor Mart'ta. Sihirli küreme bakıyorum da, iyi bir not bile alacak. Veeeee; mutlu son…

KISACA

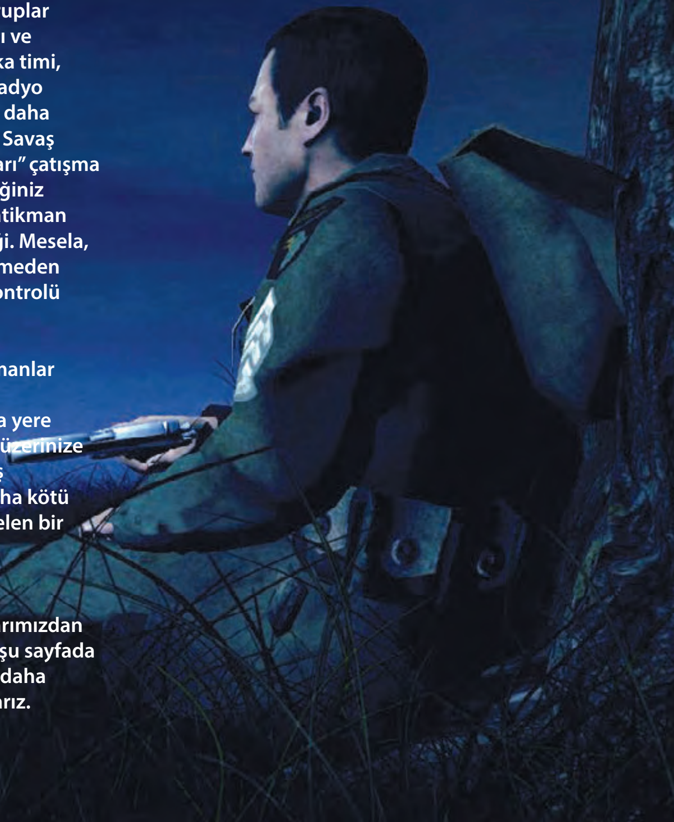
Tür: Adventure
Yapım: Deck 13 Int.
Dağıtım: 10TACLE Studios
Platform: PC
Çıkış Tarihi: Mart 2008
Web: jackkeane.com



Bu sahnede Jack değil de yılan olmak vardı... Çok eğlenebilirdik hakikaten.

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz



1 BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

2. DÜNYA SAVAŞI YARIŞINDA TEK BAŞINA KALDI

Call of Duty'nin modern zamanlara kaçması ve *Medal of Honor: Airborne*'un biraz "havada kalması", Brothers in Arms'ı "mutlaka oynanacak 2. Dünya Savaşı FPS'leri" kategorisinde yalnız bırakıverdi. Ne de iyi oldu, diğer ikisinin arasında hak ettiği ilgiyi bir türlü göremiyordu garibim. Oyunun çıkmasına aylar kala, Kardeşlik etrafında neler dönüyor bir araştıralım hele.

Son yıllarda oyuncuyu salak yerine koyan ve gerçekçiliğin içine eden "aha gideceğin yer bura! Bababa!" tarzı yön göstergeleri BiA'da olmayacak. Görevinizi nasıl başaracağınızı, babadan kalma yöntemle, yani etrafa birazcık dikkat ederek sizin bulmanız gerekecek. Eğer göreviniz size "Alman hava savunma araçlarını yok et" diyorsa, pusula üstündeki sarı imleci değil, gökyüzünde patlayan uçaksavar mermilerinin izlerini takip edersiniz, öyle değil mi?

Çavuş Hartsock da iyi adamdı ama BiA'da hava değişiminden dönüyor Teğmen Baker. İlk oyunda kaybettiği askerlerin şokunu hala üzerinden atamamış olan Baker, çatışmalar sırasında sık sık hayaller ve flashback'ler yaşıyor. "Oyun çıkalı 5 yıl oldu, hala ne şoku?" demeyin, üç oyunun toplamı bir aydan kısa bir süreyi konu alıyor.

Yanınızdaki askerlere artık üçerli gruplar halinde emir vermiyorsunuz. Saldırı ve savunma timlerinin yanı sıra, bazuka timi, makinalı tüfek timi, havan timi ve radyo kontrol timi (hava desteği için) gibi daha özelleşmiş timler de var emrinizde. Savaş sırasında yaşanacak "Kardeşlik Anları" çatışma kızıştığı sırada gözden kaçırabileceğiniz kritik ve duygusal sahnelere otomatikman dikkatinizi çeken bir kamera özelliği. Mesela, vurulan silah arkadaşınızı yere düşmeden tutmanız için birkaç saniyeliğine kontrolü elinizden alacak bilgisayar.

Bir de kötü haber verelim: Artık Almanlar etraflarının sarıldığını hissederse, MG42'leri de yerinden söküp, başka yere taşıyabilecekler. Hatta ellerine alıp üzerinize doğru intihar koşusu yaparken ateş açabilecekler! İmdak! MG42'den daha kötü bir şey varsa, o da üstüme doğru gelen bir MG42'dir.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: **2008 baharı**
Bize göre: **Oh be! En sonunda oğullarımızdan önce oynayabileceğimiz bir oyunu şu sayfada görebildik! 3. kez ertelendi, bir kez daha ertelenebilir ama bu yıl içinde oynarız.**







2 HALF-LIFE 2: EPISODE 3 SIKI GİYİNİN, KUTUPLARA GİDİYORUZ

Episode 2'nin tadı damağınızda kalmış olacak ki, bu ay en çok istek Episode 3'ü araştırmamız yönünde oldu. Biz de elimizde biriken bilgi kırıntılarından bir takım çıkarsamalar yapalım dedik.

"*İlk dizayn dokümanlarında Half-Life 2'de çok büyük çaplı savaşlar olması planlanmıştı*" diyor serinin hikayesinin yazarı Mark Laidlaw "*bunlardan en önemlisine 'Weather Control' (hava durumu kontrolü) kod adını vermiştik.*" Combine güçlerinin direnişçilere tüm güçleriyle saldırdığı çok büyük bir savaş sekansı olacaktı ve çok soğuk, karlı ve buzlu bir ortamda geçecekti. Ama hepimiz biliyoruz ki bu büyük çarpışmalar oyunun son halinden çıkartıldı.

Episode 2'de çok önemli bir bilgiyi Dr. Kleiner'a ulaştırmaya çalışıyorduk hatırlarsanız. Elimizdeki bu bilgi Aperture Science Labs'in (ASL) kayıp araştırma gemisi Borealis'in yerinin Arktik denizinde olduğunu gösteriyor. Ve Borealis'te Combine güçlerini tamamen durduracak bir silah olduğunu söylüyordu Dr. Kleiner. (Aperture, Portal'da bizi deneye tabi tutan ve en sonunda GlaDOS'u "kırarak" kurtulduğumuz bilimsel araştırma yapan şirket). Bize göre, Episode 3'te bir şekilde Portal Gun, GlaDOS (Portal'ın sonunda "ben hala hayattayıım!" diye şarkı söylüyordu ya :) da Gordon'un hayatına bulaşacak. Ayrıca, son savaşın kutuplar civarında, yani dünyanın çatısında olması muhtemel ve o noktadan Half-Life serisinin gelecek iterasyonuna bağlanacak. Ama artık o kadar az zaman kaldı ki üçlemenin sonuna, G-Man ve arkasındaki gizem hakkında hiçbir şey öğrenemeyeceğiz. Ve yine muhtemelen, babasının yasını tutan Alyx'in yerine, 2. Episode'da sırra kadem basan Barney'i yanımıza verecekler… Ya Alyx iyiydi yaa :(

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Yok ki!
Bize göre: Episode 2 çıkana kadar 18 ay beklemiştik ama bu bekleyiş Orange Box yüzündendi. En geç 2009 başında Half-Life 2 efsanesinin sonunu görürüz.





3 PRINCE OF PERSIA: GHOSTS OF THE PAST

BU KEZ CİDDEN MASAL GİBİ

Bütün ısrarlarımıza rağmen, 2009'da çıkması beklenen yeni nesil Prince of Persia hakkında Ubisoft'un ağzını bıçak açmıyor. Hatta oyunun ismini bile, yanlışlıkla Ubi.com FTP'sinden sızan basın görsellerinden biliyoruz. Ancak bazı rivayetler de duymadık değil hani.

Ghosts of the Past, *Sands of Time*'daki olaylardan öncesini konu alıyor. Ana karakterimiz, Amir adlı gizemli bir karakter. Ve yanımızda peri kızını andıran bir kadın var. Oyunun "alpha öncesi" versiyonundan sızmış olduğu söylenen düdük gibi resimden kesin bir şey çıkartmak zor ama görünen o ki iki karakteri aynı anda yöneteceğiz. Resimde kadın karakter atlarken, Amir de ters dönmüş şekilde dalda onu tutmak için asılı duruyor. Trapezci gibi sallanmaya, iki kişilik akrobasiler yapmaya ve iki karakterin birlikte çalışarak çözmesi gereken bulmacalara hazır olun!

Ubisoft Montreal, kendilerini aksiyona verdikleri son iki Prince of Persia'dan sonra özüne dönüyor: Ghosts of the Past, tıpkı ilk oyun gibi daha az dövüş ve daha fazla mekansal bulmaca içerecek. Yeni üçlemenin (Ghosts, üçlemenin ilk oyunu olacak) daha naif bir atmosfere sahip olacağı, *ICO* ve *Legend of Zelda*'nın masalsı havasına bürüneceği söyleniyor. Bu yazdıklarımız Ubisoft tarafından onaylanmadıkça, sadece birer rivayetten ibaret. Ancak kulağa oldukça mantıklı ve hoş geliyor. Aynen devam Ubi!

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Daha oyun açıklanmadı
Bize göre: 2008'in ikinci çeyreği deniyor ama yeni bir grafik motoru, yeni oynanış mekanikleri demek, daha uzun süre demek. 2009'u bulur.





4 STAR WARS KOTOR 3



ESKİ CUMHURİYETTE NELER OLUYOR?

Bu ay Lucasarts'ın uluslararası pazarlama başkanı Nancy McIntyre *Old Republic* serisinin kesinlikle devam edeceğini doğruladı. Ancak, henüz ne Bioware, ne de başka bir firma oyunun üstünde çalıştıklarını duyurmuş değil. Bir de şu var ki, Electronic Arts Bioware'i aldıktan sonra, yakın zamanda "Bioware'in EA'den çıkacak tam 10 oyun üzerinde çalıştığını" duyurdu. Eh, Star Wars'u Lucasarts'tan başkası dağıtamayacağına göre, KOTOR 3 yapılıyorsa bile onu Bioware'in yapmadığı kesin.

Bu karmaşanın üstüne bir de Lucas ve Bioware'den gelen karışık haberler var. Lucas "yeni bir interaktif oyun projesi" için (ne demekse, interaktif olmayan oyuna biz film diyoruz) yapımcı olarak Bioware ile anlaştığını duyururken, aynı zamanlarda Bioware "devasa online bir oyun yapmak için" bütün bir yapımcı takımını işe alıyordu. Bu, kafamızda "KOTOR 3 yeni Star Wars Online mı olacak?" sorusunu doğurdu. Ama 5 yıllık bir *Star Wars Galaxies* uzmanı Jesuskane'e göre "*Star Wars evreninde geçebilecek MMO'ların tüm lisansı Sony'de. Ve Sony Lucasarts'la olan anlaşmasını feshetmedikçe, SW temalı bir başka devasa online Star Wars höh yapılır*" (höh demedi aslında orada).

Single Player KOTOR 3'ü Bioware'in yapması, EA'in sırtlarına yüklediği işler yüzünden çok zor olsa da, Obsidian gibi başarılı bir RYO yapımcısı firmaya paslanmış da olabilir. Ama biz üçüncü oyunun ilk ikisinden hem teknolojik, hem de oyun mekaniği açısından çok farklı olacağını tahmin ediyoruz. Daha doğrusu eksikleri yüzünden ikinci oyundan ağzı yanmış oyuncular olarak, böyle olmasını ümit ediyoruz.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Ehahahaa! Komiksiniz…
Bize göre: Bioware ve Lucas'ın neyin peşinde olduğu bir anlaşılsa, bir fikrimiz olacak ama şu anda ne desek yalan olur (2009 da çıkar desek?)

5 DEUS EX 3

"GELİŞTİRİLMİŞLER GİREMEZ"

Deus Ex 3'ün ilk oyundan öncesini konu alacağı neredeyse kesin gibi. Çünkü oyunun yayınlanan ilk videosunu kare kare izlerseniz, bir karede bir seçim sandığının üstünde "Biopolitics 2027" yazdığını göreceksiniz. Oysa ki ilk Deus Ex 2052'de geçiyordu. Ayrıca, bundan bir buçuk sene önce yapılan bir röportajda "üçüncü Deus Ex'in hikayesinin ilk iki oyundan öncesini konu alacağı" söylenmişti.

Videoyu kare kare izlemeye devam edince, senaryo ve zaman dilimi daha çok belli ediyor kendisini. Normal insanların "Augmentation", yani takma uzuv ve geliştirilmiş yeteneklere karşı isyan çıkarttığı görülebiliyor. Bir sahnede "Geliştirilmişler Giremez" yazan bir dükkan görünüyor. JC Denton'ın yaşadığı zamanda en gelişmiş Augmentation'lar Nano teknoloji ürünü iken, bu kadar erken bir çağda sadece mekanik Aug'lar var. Ve görünen o ki normal insanlar etraflarında kolu, bacağı mekanik olanıyla değiştirilmiş insanlar görmekten hiç hoşnut değiller. Normaller ve geliştirilmişler arasında büyük çapta bir gerilime hazır olun.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Belli değil
Bize göre: Oyun Aralık 2007'de açıklandı ve "bitimine en az 18 ay var" denildi. Üstüne gecikme payını da ekledin mi, oldu mu sana 2010 başı?



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

GLaDOS'A BÖYLE AŞIK OLDUK

PORTAL'I UNUTULMAZ YAPAN O ŞARKI…

Orange Box'tan elbette çok şey bekliyorduk ama yılın en iyi şarkısı bu beklentilerimizden biri değildi. Ama oldu. Portal'ın sonunda çalan Still Alive, ilk dinlediğimiz günden beri playlistin en kıymetli parçası haline geldi. Biz de şarkının yaratıcısı Jonathan Coulton'ı bulduk, sorularımızı yanıtlamasını rica ettik.

Oyungezer: Bir şarkı yazarı olarak bize biraz kendinden bahseder misin?
Jonathan Coulton: Folk şarkıları, soft-rock başta olmak üzere alımlı, vokal ağırlıklı, Beatles sonrası pop tarzından çok etkilendim. Bu sebeple, daha çok bu tarzlarda yazmaya yöneliyorum. Bunun dışında çok fazla garip ilgi alanlarım var. Robotlar, deli bilim adamları ve dev kalamarlar hakkında da birçok şarkı yazdım. Fakat bu konuları çok ciddiye alırım. En aptal karakterlerin bile çok saf, duygusal deneyimlere sahip olabileceğini düşünüyorum.

OGZ: Portal, oyun dünyasındaki ilk projeniz miydi yoksa daha önce çalışmalarınız oldu da biz mi kaçırdık?
JC: Hayır. "Still Alive" benim bir oyun için yaptığım ilk şarkıydı. Umarım devamı da gelir. Hele ki Valve'daki gibi zeki ve yetenekli insanlarla çalışacak olursam.

OGZ: Portal projesine nasıl dahil oldunuz?
JC: Yapımcılardan birkaçı Seattle'daki gösterime geldiler ve gösteriden sonra onlar için bir şarkı yapmakla ilgilenip ilgilenmeyeceğimi sordular. Zaten Half-Life hayranı olduğum için böyle bir teklifle karşılaştığımda çok heyecanlandım. Daha sonra toplanıp birlikte neler yapabileceğimiz hakkında beyin fırtınası yaptık. Benim müziğimi oyunun neresine uygun düşürebileceğimizi tartıştık. GLaDOS bu iş için biçilmiş kaftandı.

OGZ: Still Alive şimdiye kadar oynadığımız oyunlar arasında en iyi oyun sonlarından biri. Hem bu kadar sıcak hem de bu kadar robotik bir şarkı yapmayı nasıl başardınız?
JC: Portal'ın yaratıcılarının bu konuda çok büyük payı var – onlar da bana GLaDOS gibi muhteşem bir karakter verdiler. GLaDOS, bir bilgisayar olmasına rağmen çok gerçekçi, çok insancıl. Oyunu bitirdiğinizde kendinizi ona çok yakın hissediyorsunuz. Bence kendi mağlubiyetini büyük bir zafermiş gibi üzgün bir şarkı olarak seslendirmesi, ona duygusal bir travma yaşatıyor. Tüm bunlar, bir oyunu bitirdiğimde hissettiğim duygular üzerinden geliştirildi. Tıpkı Super Mario'yu bitirip de fener alayını gördüğümdeki tatmin olma hissi gibi.


Jonathan Coulton'ı Portal'dan önce hiç tanımıyorduk ama Still Alive sayesinde uçuk tarzını da öğrenmiş olduk. Tıpkı bu resimdeki gibi tepetaklak etti bizi Jonathan'ın müzikleri.

OGZ: Birçok insan oyunu bitirdiğinde şarkıyı dinlerken çok etkilendiğini söyledi. Siz ilk kez oyunu bitirip şarkıyı dinlerken neler hissettiniz?
JC: Oyunu ilk kez oynadığımda henüz sonunu tamamlamamışlardı ve tabii ki şarkı da daha ortada yoktu. Bitmiş paketi Youtube'a konulana kadar görmedim. Şarkıya eklenen görsel efektlerden ve bilgisayar ekranındaki tüm o yazılardan çok keyif aldım.

OGZ: Favori oyun müzikleriniz hangileri?
JC: Benim için öne çıkan birkaç oyun müziği var ve bu oyun müziklerinin çoğu da benim ne kadar yaşlı bir adam olduğumun kanıtı. Oyun müziği konusunda *Nintendo Super Mario Brothers*'ın müziğini es geçerseniz delisiniz demektir. Bu kadar sınırlı donanımla bu kadar unutulmaz müzikler yaratmış olmaları gerçekten muhteşem. Bir de gerçekten çok sevdiğim *Command and Conquer*'ın müziğini hatırlıyorum. Eminim ki oyunun müziği, şarkıların sürekli tekrar etmesinden ibaretti ama her zaman oyundaki hareketlerle çok uyumluymuş gibi geliyordu. Still Alive benzeri etkilerden bahsedersek de: *Skullmonkeys*'i ilk oynadığımda Little Bonus Room şarkısına aşık olmuştum. Büyük ihtimalle duyduğum ilk oyun bitiş müziği olmasındandır. Bonus bir odayla ilgiliydi o şarkı – zekice.

OGZ: Oyun müziklerine devam etmek istediğinizi söylemiştiniz. Ne tarz bir oyun mesela?
JC: Öncelikle oyunda güçlü bir karakter olmalı. Günümüzde çıkan birçok oyunun en büyük eksiği bu. Bu oyunların bir hikâyesi var ve bu hikaye akıcı bir şekilde devam ediyor fakat çoğunlukla yazarlar karakterlerine karakter eklemeyi unutuyorlar. Örneğin *Halo*'yu severim fakat Master Chief biraz sönük. GLaDOS oldukça gelişmiş bir karakterdi ve onun olayı kendisine bir şarkı yazmış olmasıydı. Bu işe devam edersem geleneksel arka plan müzikleriyle ilgileneceğimi sanmıyorum. İlgi çekici olmadıklarından değil, sadece bu konularda çok iyi olmadığımdan. Şarkı sözleriyle hikâye anlatmak konusunda çok daha iyi olduğumu düşünüyorum.

"İNTERNET KAFE SAHİBİYLE KANKA OLMANIN"
5 YOLU

Yeni çağın abisi onlar. Eninde sonunda yollarınız kesişecek…


1 En sevdiği devasa online oyunu öğrenin ve gece gündüz demeden karakter kasın. Sonra da "ben sevmedim, al senin olsun karakterim" diyerek hesabınızın şifresini kafe sahibine verin.


2 Sık sık "saati 1,5 lira çok ucuz be abi" deyin, TÜFE'yi falan takip edip bu sözlerinizi rakamlarla güçlendirirseniz, bir süre sonra gelecek olan zamdan etkilenmeme şansınız var.



3 Kafe sahibinin zor günlerinde yanında olun. Özellikle bütün bilgisayarların formatlandığı geceleri kaçırmayın. Çok eğlenmeyeceksiniz belki ama her gittiğinizde oturabileceğiniz, size özel bir bilgisayarınız olacak.


4 Oyungezer okuyun, dergiden takip ettiğiniz yeni online oyunlar konusunda kafe sahibini bilgilendirin. Knight Online da bir gün demode olacak, unutmayın, unutmasın.


5 Bırakın bu küçük hesapları canım… İçtenlikle "nasılsın" diye sorun doğru bir vakitte. Birer çay ısmarlayın, muhabbet edin. İyi bir arkadaş edinmenin hazzını yaşayın.

TOP 20

Yeni oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmeyince, liste geçen aydan kalmış gibi.



1 Football Manager 2008
Sega
Her 100 kişiye düşen menajer sayısının, doktor sayısından fazla olduğunu biliyor muydunuz?

02	CoD4: Modern Warfare	Activision	AYNI
03	Crysis	EA	AYNI
04	Championship Manager 2008	Eidos	YÜKSELDİ
05	The Sims 2	EA	DÜŞTÜ
06	WoW: Battle Chest	Vivendi	YENİ
07	The Sims 2: Bon Voyage	EA	DÜŞTÜ
08	Unreal Tournament III	Midway	YÜKSELDİ
09	The Orange Box	EA	DÜŞTÜ
10	SimCity Societies	EA	YÜKSELDİ
11	C&C3: Tiberium Wars	EA	YÜKSELDİ
12	Gears of War	Microsoft	YÜKSELDİ
13	Warhammer 40K: Dawn of War Anthology	THQ	YENİ
14	Medal of Honor: Airborne	EA	YÜKSELDİ
15	The Witcher	Atari	YENİ
16	Medieval II: Total War	Sega	DÜŞTÜ
17	World in Conflict	Vivendi	YÜKSELDİ
18	Empire Earth III	Vivendi	YENİ
19	The Settlers: Rise of An Empire	Ubisoft	YENİ
20	Age of Empires III	Microsoft	YENİ

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

ASUS Gaming Series

16:10 22" Geniş Ekran

15W Subwoofer

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran



SRS® TruSurround XT
2 ms
200:1

Sert Oyuncuların Rüya Monitörü PG221

www.asus.com.tr



1.3 Mega-pixel Webcam (dönebilir)


ASUS Power Bass System (15W)


Farklı Multimedya Girişleri



Akıllı LED Sensör Kontrolü



Light-in-Motion Senaryo Aydınlatma Efektleri

OYUNEZER!

JESUSKANE'İN MEŞHUR ACILI EZMESİ İÇİN LÜTFEN SOFRAYA OTURUN

Zamanında "aman ezmeyesin!" diye kolumdan tutup sakinleştirmeye çalışanlar, bugün "keşke karışmasaydık da ezseydin" diyor bana. Her daim ringdeki yanlış boksöre bahis yatıran kesimiyse en iyisi hiç karıştırmayayım. Kendi ellerimle yaptığım ezmeler için sizi mutfağa doğru alayım.

Eze eze bitmeyecek oyunlar listem bu sayfanın sınırlarını fazlasıyla aşacağından, ilk acılı teması, uzun zamandır içimi kemiren devasa online oyunlarla gerçekleştirmek istiyorum. Hakkında günlerce konuşabileceğim, oynadığım, oynamadığım her oyuna yedirebileceğim cephane, damarlarımdaki asil kanda mevcut. En çok yakanla başlayalım acılı ezmemize. *World of Warcraft* her ne kadar sevmediğim bir evrende geçen bir oyun olsa da, çeşitli istatistiklere ulaşmama imkân tanıdığı için kendisine teşekkürü borç biliyorum. 9 milyon oyuncudan 1 milyon yetişkini düştük mü, gezegen üzerinde oyun oynanabilir bir bilgisayara sahip ailelerden kaçının 12-14 yaş grubu çocuklarına kredi kartlarını kullandırdıklarını çıkarabiliyoruz. "Şirinlik muskasıyım, yanımda bir de *Warcraft* cevşeni taşıyorum" diyerek karşımıza çıkan, aslında türe hiçbir şey katmadan bizi bir güzel uyutan Blizzard sayesinde *World of Warcraft*, günün acılı yemekleri menüsüne "Şefin Tavsiyesi" ibaresiyle girmeyi başarıyor. *Ultima Online* hatta daha öncesinden beri online ortamlarda yer alan bir nesle ve o neslin çocuklarına, *Ultima Online*'ın becerilerinin yanından bile geçemeyen bir oyunu yutturmayı başardığı için Blizzard'ı tekrar tekrar tebrik ediyorum.

BU YÜZÜK SAHTE!
Diğer bir tebrik de hayatına *WoW* çakması olarak başlayıp, *EverQuest 2*'nin yandan yemişliğine terfi etme çabasındaki *Lord of the Rings Online*'a gidiyor. Yapımcılar aslında bilindik, daha önce kullanılmış fikir ve özellikleri çok yeni bir şeymiş gibi pazarlamayı gerçekten çok iyi biliyorlar.

Isıtıp ısıtıp önümüze aynı yemeği koyan "piyasa" lokantalara, sırf manzarası güzel diye para dökmeye bayılıyoruz. Günün ikinci acılısı, elbette herkesin benden beklediği gibi *Star Wars Galaxies* sosuyla geliyor. Sen kalk gelmiş geçmiş en iyi ve en yenilikçi DVO'lardan birini yap, sonra sırf senin başarın yüzünden bir sene ertelenen *WoW*'a benzemek için milyonlarca müşterini küstür. Toparlanma evresinde ise oyundan eksilttiklerini tek tek geri eklemeye uğraş dur. Kolay gelsin. *SWG'yi* tek eliyle yerin dibine sokmayı başaran Julio Torres beyefendiyi *Force Unleashed* ekibine dehlediler. Yarın öbür gün bu oyunu da bir köşede ezilmiş büzülmüş görürseniz şaşırmayın.

BU ŞARKI ÇALINTI!
Gelelim "günün ezmesi" yemeğimizin özel tarifine… Malzemeleri sayıyorum: Oyuncak gitar, bateri, mikrofon, basgitar. Acaba nedir nedir? *Guitar Hero* elbette. Aynı oyunu değiştirip değiştirip önümüze koymaları yetmiyormuş gibi durmadan oyuncak müzik aletleri pazarlayan, "devrim" niteliğinde oyun yaptık deyip yıllardır dinlediğimiz, ritim tuttuğumuz parçaları yine dinleten ama bu sefer belli sınırlar dahilinde ritim tutmamıza izin veren, piyasaya çıkışından kısa bir süre sonra bağımsız programcılar tarafından alâsı yapılıp internetten ücretsiz dağıtılan oyunun, "ücretli versiyonları". Tarif karışık görünebilir ama yapması çok basit!

Yüzyılın en basit oyununun çakmasına birazcık bir şeyler daha katıp aynı ineği sağmak isteyen insanlar da karşımıza *Rock Band* ile çıkabildi ancak. Aromasını *GH*'den alması oyunun tadı hakkında yeterince fikir veriyordu zaten, ama Göktuğ'un GİM *Rock Band* incelemesinin büyük bir kısmını bir adet hıyara ayırmış olması söylenebileceklere son noktayı koydu. *Guitar Hero III* gitarının *Rock Band* ile kullanılmasını sağlayacak yamanın Activision tarafından engellenmesi de ezmemizin üstündeki maydanoz yaprağı niyetine tarife eklenebilir.

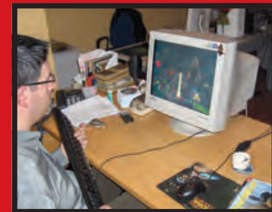
Görsellik, atmosfer ve eğlence faktörlerini bir türlü birleştiremeyen yapımcıların, birbirinden çakma oyunlarla karşımıza çıkması yetmiyormuş gibi, basitliğin dibine vurup görselliği unutan bir kısım garabet arasında kafayı sıyırmamak mümkün değil. Serpil'in "Ama Kaan balyozla ezmişsin sen, olmaz ki!" demesine aldırmayın siz. Ben bu yazıyı yazarken inanılmaz sevimliydim. Ezme dediğin acılı olacak elbet ama sevgiyle yoğrulacak!


Bu bir Guitar Hero!

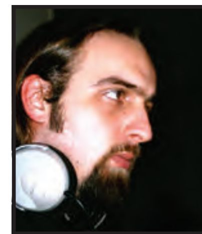

Bu bir Rock Band!


Bu oyunlarda hayvan sevgisi!


Bu Winnie the Pooh yeni sezon!


Peki bu ne bea?!

AYIN EZENİ


Jesuskane

Siz onu klavyesinden tanıyor olabilirsiniz ama Jesuskane'in mutfaktaki kepçeyle de arası iyidir. Her babayiğidin yemeye cesaret edemeyeceği acılı yemekler yapar, yazı yazmadığı zamanlarda. "Don't piss the cook!" yazılı mutfak önlüğü ve kafasına küçük gelen aşçı şapkasıyla pişirdiği alev toplarından yiyenler bir süreliğine ejderhaya dönüşür, saçılan alevin sıcaklığında "bir tutam sevgi" bulunur.



BU AY OYUNGEZER'İN KONUK YAZARI: **CHRIS TAYLOR**

Oyun sektörünün en kıdemli isimlerinden biri Chris ama aynı zamanda dev robotlarla oynayan küçük bir çocuk. Oyun dünyasının kaderini etkileyen Total Annihilation ve Dungeon Siege gibi iki oyundan sonra geçtiğimiz yıl da Supreme Commander'la dehasını bir kez daha gösterdi.

İş hayatında kazandığım deneyimleri özgürce, kendi kelimelerimle yazmak, yer kısıtlaması olmadan düşüncelerimi sizlerle paylaşıyor olmak benim için büyük bir fırsat. Bu yeni ve dinamik dergiye, bana böyle bir fırsatı verdiği için çok teşekkür ediyorum.

Önümüzdeki Mayıs ayında bu işteki yirminci yılımı dolduracağım. Bunun çok büyük bir kilometre taşı olduğunu düşünüyorum. Benimle birlikte çalışan insanlar gayet iyi bilirler; bu işe başladığım tarihten bugüne kadar geçen 20 yılda oyun sektörünün ne kadar çok değiştiği hakkında konuşup durmaktan hiç vazgeçmedim. Bu sektörde benim kadar uzun zamandır bulunan çok fazla insanla karşılaşamıyorum, etrafımda hep gençler var. Bunun bir sürü sebebi olabilir, ama bence en önemli sebep; oyun sektörünün insanları çiğneyip çiğneyip tükürmek gibi bir alışkanlığının olması. Yine de birçok insan için -ki buna ben de dahilim- bu işte olmak, hayatları boyunca yaşayabilecekleri en muhteşem deneyimlerden biri olmaya devam edecek. Buna yakın bir hissi başka hiçbir şeyden alabileceğimi düşünemiyorum bile. Bir bilgisayar oyunu şirketinde çalışmaya başladığın ilk gün, profesyonel olarak bir oyun yapmanın aylarını, hatta bazen yıllarını alacağını idrak edersin. En azından ben böyle hissetmiştim çünkü diğer çocuklar gibi değildim. Ben bu işi birlikte çalıştığım diğer insanlardan farklı olarak her zaman masalsı ve büyüleyici buldum; bunun içinde olabilmek büyük bir emek ve büyük bir aşk istiyordu.

Başladığım günden itibaren bu işe aşıktım. Oyun yapmaya ve özellikle o yapma sürecinin her bir aşamasına aşıktım. Bu işin ne kadar pis bir iş olduğunun, finansal zorluklarının ya da bir anda ne kadar karmaşık hale gelebileceğinin çok da farkında değildim çünkü o dönemde "*birleşik dil optimizasyonu*" ve "*beyzbol istatistik takip algoritmaları*" arasında kaybolmuştum (ilk oyunum basit bir beyzbol oyunuydu ve istatistikleri doğru şekilde takip edebilmesi için hatırı sayılır miktarda kod yazmıştım). Oyun yapımı işi küçük ev hobisi olmaktan çıkıp milyar dolarlık bir işkolu haline geldiğinde, sektöre ait birçok şey de değişti tabii. Oyun geliştirmenin maliyetlerinin inanılmaz yükselmiş, astronomik bir hal almış olmasının yanında, artık çok daha az riskli projeye girilebiliyordu. 80'ler boyunca ve 90'ların başlarında görebildiğimiz şaşırtıcı ve çılgıncasına yaratıcı oyun fikirleriyle karşılaşmak gitgide zorlaşıyordu. Bunların yerine lisanslı yapımlar ve devam oyunları kapladı her yeri. Bu makale benim oyun yapımıyla olan aşk maceram hakkında çünkü bu maceranın bir yerinde bu ilişki bir aşk-nefret ilişkisine dönüştü. Tıpkı iyi ve kötü zamanları olan bir evlilik gibi. Ama ben ilişkim için oldukça emek harcadığımı gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

İLK AŞK, İLK DİJİTAL KIPIRTILAR

Sizi zamanda biraz geriye götürmek istiyorum. Oyun sanatına olan aşkım bu sektördeki ilk işime girmeden çok daha önce başladı, 1980 yılının sonbaharında. O zamanlar 14 yaşında genç bir çocuktum. Bu hikâyeyi daha önce birçok kez anlattım, eğer daha önce dinlediyseniz şimdiden özür diliyorum. İlk bilgisayarım gelmişti: Bir "1. Model, 2. Seviye, 16K, Radio Shack TRS-80". O zamanki Apple II+'lar kadar şaşaalı değildi tabii ki fakat benim için özeldi. Babamın karşılamaya gücünün yeteceği, bana ait olan, başka hiçbir şeyin yapamayacağı kadar beni mutlu eden ilk bilgisayarımdı o. Onu çok seviyordum. Kendi başıma oyun yapmayı öğrendikçe, oyun yaratma sürecinin her bir aşamasının beni büyüleyerek o evrenin içine hapsettiğini fark ettim. Grafikleri çizdim, kodladım, oyun içi tasarımla matematiksel ilişkiler, sesler ve kullanıcı arayüzleri yarattım.

Yeni keşfettiğim tuvalim üzerinde dünyanın daha önce görmemiş olduğu şeyleri yaratabilmek için, hayal gücüm her geçen gün biraz daha gelişiyordu. Sürekli yeni şeyler üretmeye çalışıyordum. Bu yeni ortamı yaratmak beni inanılmaz derecede heyecanlandırıyordu. Bu süreçte ben, kendini odasına kilitleyen ve dışarı çıkmayan bir münzeviye dönüşmüştüm. İnanılmazdı! Başka hiçbir şey yapmıyordum. Arkadaşlarımla ve ailemle görüşemiyordum. Arkadaşlarım beni merak edip evime geldiklerinde onlarla 5-10 dakika ilgilenip yeniden bilgisayara dönüyordum.





"KENDİ BAŞIMA OYUN YAPMAYI ÖĞRENDİKÇE, SÜRECİN HER BİR AŞAMASININ BENİ BÜYÜLEYEREK O EVRENİN İÇİNE HAPSETTİĞİNİ FARK ETTİM."

Odamdan dışarı su içmek ya da fındık ezmeli sandviçlerden yapmak için çıktığımda babamın serzenişlerini duyuyordum: "Bizim çocuğu bilgisayarı aldığımdan beri, 3 senedir görmüyorum". Bana göreyse, odamda gecenin 3'üne kadar tek başıma oturmak benim oyun yapma sanatına duyduğum aşkın bir kanıtıydı. Odamdaki bilgisayarın başından kalkmıyordum çünkü bilgisayar ekranındaki küçük noktalar beni büyülüyordu (ya da TRS-80'deki büyük kare pikseller). Yazdığım son kodu bitirmeyi bekleyemiyordum bile, yarattığım şeyin ekranda nasıl görüneceğini o kadar merak ediyordum ki! Zavallı küçük kardeşimi odama sürükleyip, bilgisayarın karşısına oturtuyordum ve oyunum "Zone 256"nın "sonuncu ve en muhteşem" versiyonunu ona oynatıyordum. Oyunda, kalın tuğla duvarlarla dolu bir dünyada bir tankı sürüyordunuz. Ya da kardeşim sürüyordu... Oyunun milyonlar satmadığını tahmin ediyorsunuzdur.

İşte o günlerdi oyun yapmanın gerçek bir sanat olduğu zamanlar, her şeyi o kadar iyi hatırlıyorum ki. O haz, o aşk, o tutku... Umarım sektörümüz yeniden o zamanlara geri dönebilir, o aşkı yeniden oyun yapımcılarına ve oyunculara sunabilir.

SANAT AŞKI

Tekrar günümüze dönersek; geçtiğimiz sene Las Vegas, Nevada'da bir konferansta konuşmacı olarak bulundum. Konuşmamın başlığı ise "Love the Art" idi. Bu konuşmayı yaptım, çünkü eğer bu endüstride başarılı olmak istiyorsanız gerçekten oyun sanatına aşık olmanız gerektiğine inanıyorum. Bunu da orada insanlarla paylaştım. Koca bir oda dolusu insana yüksek sesle "sanatı sevmeye ihtiyacımız var" diyebilmek kendimi çok iyi hissettirdi. Sanmıyorum ki J.K. Rowling, Harry Potter'ı yaratırken sanatını sevmemiş olsun ya da Peter Jackson Yüzüklerin Efendisi'ni yönetirken film yapma sanatına aşık olmasın. Hiçbir büyük sanatçı, sadece paranın hatrı için muhteşem ve unutulmayacak bir eser yaratamaz; oyunlar da -şükür ki- bu konuda bir istisna değil. Güzel bir oyunu ellerimde tuttuğum zaman, oyunun yapımında emeği geçen herkesin tutkusunu hissettiğime yemin edebilirim. Biliyorum ki ellerimde tuttuğum bu mükemmel oyun, eve gittiğimde bilgisayarıma kurulmayı ve tecrübe edilmeyi bekliyor. Benle iletişime geçmek, konuşmak, kendini sevdirmek istiyor. Kaçınılmazdır ki, eğer bir oyunun yapımında tutkulu ve ilham veren insanlar çalışıyorsa, o oyun zaten kendi kendini mükemmel hale getirecektir. Eğer oyunun yapımcıları yaptıkları şeye kendi tutkularını koymuşlarsa, eğer yaptıklarını gerçekten seviyorlarsa, oyun da o kadar sevdirir kendini oyuncuya.

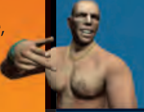
Mesajım, bu makaleyi okuyan geleceğin tüm oyun yapımcılarına. Söylemeye çalıştığım şey aslında çok basit: Oyun sanatına olan aşkınız ve tutkunuz dışındaki sebepler için oyun yapmayın. Oyun yapımı herhangi diğer bir sanat formundan farklı değildir. Amacınız paraysa, belki para kazanırsınız ama asla bir sanat eseri koyamazsınız ortaya. Birbirinin kopyası oyunlara bir yenisini eklersiniz, sonra bir lisanslı oyun ya da devam oyununun projesini alırsınız elinize, yine aynı şeyleri yaparsınız. Ama eğer siz kendinizi sanatınıza tamamen adamışsanız, ödülünüz mutlaka gelecektir, her ne olursa olsun.

CHRIS TAYLOR

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

GTA 4 Ekimi!



Güvenilir bir kaynaktan bize sızan bir bilgiye göre, GTA 4 PC'lere de çıkacak! Hem de Ekim 2008 gibi yakın bir tarihte!

Göktuğ ve Salatalık Sevgisi

Göktuğ kutu kutu Rock Band'le ne yapıyor? Görüntülü İnceleme Modülü (GİM)'in muhteşem dönüşü için OGZ DVD'ye buyurun.

Daha Assassin's Creed Çekeceğidik?



Uwe Boll oyunları filme dönüştürmekten sıkıldığını açıkladı. Bizden yaklaşık 10 yıl sonra da olsa sıkılması iyi bir gelişme.

Guitar Hero geldi, Rock Star yolda



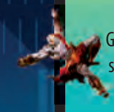
Artan istekler üzerine Aral İthalat Guitar Hero 3'ü gitarıyla birlikte Türkiye'ye getirdi. Şubat sonuna kadar Rockstar da gelmiş olacak. Ayrıntılı bilgi için www.aralgame.com'a bakınız.

Yarısı Şimdi, Yarısı İş Bitince



Neden bilmiyoruz ama konu Gran Turismo olunca, oyunun demosu sayılabilecek Prologue versiyonlarına para vermemiz gerekiyor. GT5 Prologue 28 Mart'ta Avrupa'da çıkıyor ve 25 paunddan (60 lira) satılacak.

Bitmeyen Tırmanış



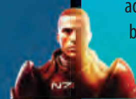
God of War 3 için hepimiz deliriyoruz! Ama bir süre sakinleşsek iyi olur çünkü oyunun 2009 sonundan önce piyasaya çıkmayacağı açıklandı.

Çakma Team Fortress 2

Adamlar baktı Team Fortress 2'nin çizgi film görselliği prim yapıyor, verdiler aynı ayarı güzelim Battlefield'a! Biz ne bekliyorduk, siz ne yapmışsınız ya?

Fox TV'nin Ayıbı





Amerikan Fox TV, sırf Mass Effect'i karalamak adına öyle bir haber yaptı ki... Oyun hakkında sıfır bilgiye sahip bir sunucu ve psikologu buluşturan haberdeki cehalet kastsayısı içler acısıydı.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

FALLOUT 3

12 YILLIK BEKLEYİŞ SONA ERİYOR VE PARIAH DOG'UMA KAVUŞUYORUM

- SİNAN AKKOL

Zaman hızlı ve acımasız. Zaman eskide kalanlara karşı müsamahasız.
Ve oyun işinde, bu daha da net hissediliyor.

Eğer 1990 doğumluysanız, bu yıl 18'inize basacaksınız demektir. Demek ki Fallout ilk çıktığında 6 yaşındaydınız. İngilizce bilmiyordunuz. Okula gitmiyordunuz. Belki de abinizin bilgisayarındaki ikonlara yanlışlıkla tıklayınca açılan oyunları bile anlamıyordunuz.

90'ların ortasında rol yapma oyunları ölüm döşeğindeydi. SSI'ın eski *Rool of Radience*'larını, *Eye of the Beholder*'larını çevirip çevirip oynamaktan gına gelmişti. Bir ara RYO'lar birincil-kamera görüntüsüyle atağa kalkmaya çalışsa da, olmadı. *Menzoberranzan* ve *Ultima Underworld* çok iyi oyunlar olmalarına rağmen yeterli ilgiyi göremediler. Artık iyice sıkılmış olan tüm RYO fanatiklerinin ilgisini çekmek bile, ölüm döşeğindeki bu türü ayağa kaldırmaya yetmeyecekti. Hem genel oyuncu kitlesini cezbetmek, hem de yapımcılara "bu işte ekmek varmış!" düşüncesini aşılamak gerekiyordu.

Fallout böyle bir ortamda piyasaya çıktı.

Fallout'un yapımcısı Black Isle'ın açtığı yoldan ilerleyen yapımcılar ve yaptıkları oyunlar RYO'ların makus talihini değiştirdi. Fallout 2 (ilk oyun kadar iyi değildi), *Planescape Torment* ve *Icewind Dale* Black Isle'dan geldi. Onlardan feyz alan Bioware *Baldur's Gate* serisini, *Neverwinter Nights*'ı, *KOTOR*'u yaptı. Rol yapma oyunları yeniden popüler olmuştu.

Black Isle kapanınca RYO oyuncuları olarak yas tuttuk. *Troika*, *Obsidian*, *inXile* gibi yıldız firmalar doğurdu bu zamansız kapanış. Ama Fallout ismi havada kalmıştı. Ve bütün bir yeni oyuncu jenerasyonu PC'nin en değerli oyunlarından birinden habersiz büyüdü.

Evet, bu yazıyı okuyanların yarısından fazlası hiç Fallout oynamadı. Ya yaşı tutmadığından, ya da o zamanlar ilgilenmediklerinden. Eski oyuncuların gördüğü şekilde "muhteşem bir oyun" olarak göremediler onu. Ama oyun üzerinde 2004'ten beri çalışan Bethesda, *Elder Scrolls* serisiyle kendini kanıtlamış bir RYO firması. Yönetici Pete Hines şöyle diyor: *"İçiniz rahat olsun, yapmaya çalıştığımız şey, içinde silahlar ve mutantlar olan bir Oblivion değil. Asla bir önceki oyunumuza azıcık eklemeler yapmakla tatmin olmadık. Her zaman, her yeni oyunumuzu sıfırdan yapmaktır amacımız. Fallout 3'e de aynı şekilde davranıyoruz."*

BABANIN İHANETİ

Üçüncü oyun Vault 101'de başlıyor. Burası, kapılarını nükleer savaştan sonra asla açmamak üzere tasarlanmış bir sığınak. Dış dünyanın son 200 yılda ne kadar korkunç hale geldiğini empoze eden sürekli mesajlarla, içeridekiler Vault'tan çıkmaya korkar hale getirilmiş. Zaten oyunun ilk bir saatinin yegane amacı, bu korkuyu sizin de bilincinize işlemek. Kendinizi Vault'un güvenliğinde huzurlu hissettirmek. Vault'un klostrofobisini kabullendirmek. Ve böylece, babanızın bir gece habersizce Vault 101'den kaçmasıyla başlayan olaylar gelişip de oyun sizi dış dünyaya çıkmak zorunda bıraktığında, yalnız ve korkudan >>



Resme dikkat ederseniz, bu koca aletin kolunuza bağlı olduğunu göreceksiniz. Karanlık yer altı inlerinde PipBoy'un yaydığı yeşil ışık, yerinizi ele verebilir, dikkat.


CLASS VI DEVICE
CAUTION
LASER
RADIATION

FALLOUT 3



Bu okulda müfettişlerin hoş karşılanmadığını söyleyebilir miyiz?

>> titrer halde bırakmak. Vault'un steril, metal koridorlarına alışmış ayaklarınızın, gerçek toprağa ilk kez basmasının vereceği korkuyu hissettirmek.

Ve size bir şey söyleyeyim mi? Daha önce bu dünyada bulunmadıysanız, korkmakta haklısınız. Gecko derisi nasıl yüzülür bilir misiniz? Veya üç metre ötenizdeki bir Deathclaw'a en çok hasarı neresinden vurursanız verirsiniz? (ipucu, kasıkları yok) Bir Super Mutant'la karşılaştığınızda ne yapmalısınız? Bunları bilmiyorsanız, işiniz çok zor…

DOĞUM SANCILARI

Fallout 3 doğum anınızda başlıyor. İlk gördüğünüz şey, aynı zamanda bir doktor olan babanız. Karakterinizin tipini belirlediğinizde, babanızın mizacının da "size çektiğini" göreceksiniz.

Çocukluğunuz başladığında, babanız size kocaman resimli, kalın sayfalı "bebek gelişimine faydalı" kitaplardan birini veriyor. Neşeyle ellerinizi çırpıp sayfaları çeviriyorsunuz. Bir sayfada "SEN ÖZELSİN" yazıyor. İşte Fallout'un ünlü karakter sistemi S.P.E.C.I.A.L. karşınızda (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck). Fallout'un mihenk taşı olan karakter çeşitlendirmesi başlıyor.

10 yaşınızda bir başka Fallout klasiği olan PipBoy'un yeni modeli Pipboy 3000'le tanışıyorsunuz. 16 yaşınızda bir yetenek sınavına tabi tutuluyorsunuz. Fallout'un karakter sistemine esnekliğini veren Skill (yetenek), Trait (özellik) ve Perk'lerinizi bu teste verdiğiniz cevaplar belirliyor.

"Perk nedir" diyecek olursanız sizi siz yapan ekstra özellikleriniz diyebilirim. Mesela ben Fallout 3'teki ana karakter olsam perk'lerim "şom ağızlı", "Osmanlı tokatı atan" ve "endişe küpü" gibi şeyler olurdu sanırım. Eski oyunlardaki en popüler perk'ler yerinde dururken, yenileri de eklenmiş. Bethsoft oyuncular arasında bir "en iyi perk'ü yapın" yarışması bile başlattı.

Son olarak, 19 yaşınıza geldiğinizde, babanızın peşinden Vault'tan kaçmak zorunda kalıyorsunuz. Çünkü Vault'tan çıkmak nerdeyse bir "günah" seviyesinde ve Vault'un yöneticisi Overseer babanızın kaçışına yardım ettiğinizi düşündüğünden siz de bu günaha ortaksınız. Ya kalıp cezalandırılacak ya da şimdiye kadar güvende olduğunu her şeyi bırakıp babanızın peşinden gideceksiniz.

ÇORAK TOPRAKLAR

Vault'tan dışarıya adımınızı attığınızda ilk yapmanız gereken şey, nasıl hayatta kalacağınızı bulmak. Silah ve cephane başlarda yok denecek kadar az. Bu yüzden biraz yaratıcı düşünmeniz lazım. Mesela karakterimiz elinde birkaç mermisi olan bir tüfekle, çürümüş bir arabanın üstünden ona doğru sürünen iki mutant karıncayla karşılaşır (karınca deyip geçmeyin, her biri o arabanın üçte biri kadar). Hemen VATS sistemine geçer karakter ve azıcık olan cephanesini verimli kullanmak için karıncaların en hassas uzvu olan antenlerine nişan almak ister. Böylece karıncıların çevresini algılamasını engelleyecektir. Ancak karakter gelişiminde görüş (perception) özelliğine önem vermediğinden ve elindeki silahın dandikliğinden antenleri vurma ihtimali %10 civarındadır. Bu noktada kafayı çalıştırır ve karıncalara değil, üstüne durdukları aracın yakıt deposuna ateş etmeye başlarsanız, karıncalar ve araba hep birlikte küçük bir alev topunun içinde kaybolduğunu görebilirsiniz.

Oyun Oblivion'daki gibi FPS veya sırt kamerasından oynanabilecek. Ama dış kamera daha çok Resident Evil'daki gibi, omuz üstünde ve karaktere çok daha yakın. Oblivion'daki dış kamera atmosferi bozuyordu biraz ama Pete Hines oradaki kamerayı daha çok "üzerimdeki zırhlar ne kadar da şahane" diye bakmamız için koydukları itiraf ediyor. Fallout 3'teki dış kameraysa tamamen fonksiyonel. Ama oyunun bir FPS'ye dönüştürüldüğünü sanmayın. Rol yapma öğeleri hala ağırlıkta, özellikle

V.A.T.S.

Fallout 3'ü özel kılan esas şey, gerçek zamanlı oynanışla eski "Action Point"ler üzerine kurulu sistemi harmanlayan V.A.T.S. (Vault Assisted Targeting System) adlı yeni savaş sistemi. Bu sistem sayesinde oyun "tetiğe basan kazanır" tarzından kurtuluyor. Kullanıp kullanmamak size kalmış ama kullanmamak, sizi dezavantajlı durumda bırakabilir. Şöyle ki; karşınıza bir yaratık çıktığında tetiğe asılırsanız zaten kısıtlı olan mermilerinizi hızla yakarsınız. Ancak V.A.T.S.'ı çalıştırırsanız zaman durur, kamera düşmanlara doğru hafif zoom-in yapar ve düşmanın hangi uzvunu, yüzde kaç ihtimalle vurabileceğinizi görerek tek tek nişan alırsınız. V.A.T.S. modunda yaptığınız her şey yine aksiyon puanlarınızdan yiyeceğinden, bir süre sonra hareket sırası düşmana geçiyor. Bu sırada kafanıza yediğiniz Super Mutant darbeleri, aksiyon puanlarınızı yeniden dolduruyor.


Washington'un Brahmin'leri iyice korkunç olmuş… Evet, tahmin ettiğiniz şey doğru, bu bir inek (veya iki inek? Bilemiyorum…)



Vay be! Önceki Fallout'larda bir lazer silahına sahip olana kadar neredeyse oyunun yüzde 75'ini bitirmiş oluyorduk. Eee, zaman değişti, tabii çelik (Brotherhood of Çelik) de değişti.



1- Yıkık dökük her bina büyük bir sürpriz saklıyor olabilir.

2- Yollar dar, etfaiye nasıl gelsin buraya? Devletten bize bir yardım istiyoruz!

Fallout'a derinliğini veren, onlarca farklı sonuca ulaşabilen diyalog sistemi yerli yerinde duruyor. Level atlıyor, yeni özellikler kazanıyor ve giderek güçleniyorsunuz. Yaratıklar ise sizinle paralel olarak güçlenmiyor (Oblivion'ın şikayet edilen bir özelliğiydi bu). Eğer Wasteland'de dolaşırken girmemeniz gereken bir yere girerseniz, bir daha çıkamayabilirsiniz. Bir Super Mutant daima bir Super Mutant gücündedir ve siz burnunuzu inine soktunuz diye "ah canıııım" diyip başınızı okşamaz. Super Sledge'i indirir ense kökünüze. Oyunun başlarında Washington'un şehir merkezi tamamen Super Mutant'ların elinde olduğundan, kenar mahallelerde dolaşmak daha güvenli.
Oyun eski ABD'nin tamamen yıkılmış başkenti Washington'da geçiyor. İlk oyun Los Angeles ve civarını konu aldığından daha çok düz araziler, tek katlı binalar ve yeraltı sığınaklarından oluşuyordu. Fallout 3'te ise okullar, yarısı yıkılmış gökdelenler, girmeye zor cesaret edeceğiniz metro tünelleri gibi mekanların yanı sıra, Beyaz Saray, Pentagon gibi çok ilginç olayla gebe binalar da var.

Yalnız Pentagon'a girmek biraz zor olabilir. Çünkü Fallout evreninin en güçlü askeri birliği Brotherhood of Steel (BoS), buraya şube açmış. Pentagon'dan eski teknoloji kalıntıları bulmaya gelen BoS askerleri, buraya bir kale inşa etmişler. Hem şehirdeki Super Mutant istilasının kaynağını bulmak, hem yerel halkı korumak, hem de kayıp teknolojileri toplamak için. İkinci oyunla aradan geçen süre, Çelik Kardeşliği'ni iyice teknolojiye tapan bir tarikat haline getirmiş ancak dünyadaki en gelişmiş zırh ve silahlar daima onlarda olduğundan ve genellikle iyilikten yana olduklarından, kimsenin buna bir itirazı yok. Onlar için çalışmak daima yararına olmuştur bir Fallout oyuncusunun (ilk oyunda Power Armor'lı, MiniGun taşıyan bir BoS askerinin bana neler yaptığını hala hatırlarım).

Tabii oyunda ilişkiye geçeceğiniz tek grup BoS değil. Yardıma ihtiyacı olan kasabalardan, insani yanlarını korudukları halde radyasyondan tipi kaymış Ghoul'lara, patlamamış bir nükleer bombaya tapan bir şehri, taptıkları bombayla havaya uçurmamızı isteyen karanlık bir adama kadar onlarca kişi, grup ve şehirle ilişkide olacağız. Ve birisine yarayacak bir şey yapmak, diğerlerini de bir şekilde etkileyecek.

Karakterinizi dilediğiniz gibi yaptıktan sonra, onu dilediğiniz gibi oynatabilirsiniz: Bir iyilik perisi gibi veya pisliğin teki olmak elinizde. İçinde bulunacağınız her durum, yeteneklerinize ve diğer özelliklerinize uygun çözümler üretmenizi gerektirecek: Tatlı dille konuşarak veya korkutarak, mühendislik yeteneğinizi kullanarak, birisini iyileştirerek, sinsice hırsızlık yaparak, cinsel cazibenizi kullanarak veya babadan kalma yöntemle, bir Sawed-Off Shotgun'la. Özellikleriniz sizi kısıtlıyorsa, alabileceğiniz türlü türlü ilaca *Bioshock* misali tonikler de ekleniyor. Bu tonikler sayesinde, zayıf kalan özelliklerinizi geçici olarak artırabileceksiniz.

GELDİĞİNE İNANAMIYORUM!

Yazının girişinde, Fallout'u bilmeyenleri biraz kırdıysam, lütfen beni affedin. Bu oyun benim ve benimle aynı dönemde PC oyunculuğuna bulaşmış insanlar için çok özel bir yere sahip. Biz tam 12 yıldır yeni bir Fallout için kıvranıyoruz (Fallout 2 beklediğimizi pek verememişti). 12 yıldan sonra ilk kez radyasyon içinde yüzden bu dünyaya yeniden dönme şansı verildi bize. Ve bundan çok mutluyuz.

TÜR: Rol yapma oyunu YAPIM: Bethesda Softworks HANGİ SİSTEMLERE ÇIKACAK: PC, PS3 ve Xbox 360
TAHMİNİ PC GEREKSİNİMİ: 2,6 GHz çift çekirdekli işlemci, 2GB bellek, NVidia 6800 ekran kartı
ÇIKIŞ TARİHİ: 25 Kasım 2008



Bir Brotherhood of Steel askerinin Power Armor'ı, onun her şeyidir. Bu resimdekinin üstündeki çizik ve göçükler, yılların yıpranmışlığının bir göstergesi.





1- Sıkı çatışmalarda yerden sıçrayan çamur ve kanlar ekrana geliyor.

2- Wasteland üzerinde bir gün daha batıyor… Ortalık karanlığa gömülmeden sığınacak bir yer bulsanız çok iyi olur.

3- Megaton şehrinin şerifi Lucas Simms.



EMIL PAGLIARULO

Baş Tasarımcı, Bethesda Software

HEPİMİZ OYUNCUYUZ!

Fallout 3'ün baş tasarımcısı Emil Pagliarulo, yerinde olmak istemeyeceğiniz bir oyun yapımcısı. *Oblivion* gibi bir oyundan sonra bile Fallout gibi bir ismin sorumluluğu altında ve forumlardaki ateşli tartışmalar yüzünden stresten ölmek üzereler. Oyungezer olarak bir tekme de biz vurmak istemezdik ama bizim de içimizi kemiren kurtçuklar yok değil.

Sinan: Merhaba Emil, kendini tanıtır mısın bize?
Emil Pagliarulo: Seve seve. Adım Emil Pagliarulo, Fallout 3'ün baş tasarımcısıyım. Daha önce *Thief Gold, Thief 2 Metal Age, Thief Deadly Shadows, Pirates of the Caribbean*'da çalıştım. *Morrowind Bloodmoon* ve Elder *Scrolls Oblivion*'ın baş tasarımcılığını yaptım.

Sinan: Biliyorsun, Fallout çarpık, istersen gayet ahlaki değerlerden uzak olarak oynayabildiğin ama her nasılsa bunu "düzeyli" bir şekilde vermeyi başaran bir oyundu (karakterin ilişkiye girdiği NPC'den AIDS kaptığı bir başka oyun bilmiyoruz). Ama o 10 yıl önceydi. Dünyanın oyunlara "öcü" gözüyle baktığı günümüzde, bunların ne kadarını görebileceğiz?
E.P: Bu çok iyi bir soru ve nedense çok insan soruyor bunu :) Fallout ilk çıktığında -muhteşem de olsa- dünyanın gözü bugün olduğu gibi video oyunlarının üstünde değildi. Şu anda hiçbirimizin beklemediği kadar gözlem altındayız. Hani neredeyse, oyun endüstrisinin sırtında kocaman, kırmızı bir hedef tahtası var. Yani sevseniz de sevmeseniz de eskiden olan bazı şeyler kabul edilebilirken, bazıları kabul edilemez düzeyde artık.

Fallout 3'ü istediğimiz gibi bir oyun haline getirdik ve içine ektiğimiz "yetişkin" içerikten oldukça memnun olduğumuzu söyleyebilirim. Bizim için kafadan yetişkin içerik eklemekten çok "bunu eklersek oyun daha iyi olur mu?" sorusunun cevabı önemli. "Fallout büyükler için bir oyundur, yani her şey serbest!" demek çok kolay açıkçası. Ama bence bu saçmalık. İçine şiddet doldurmak, bir oyunu iyi yapmaz. Seks doldurmak, bir oyunu iyi yapmaz. Hatta aslında tam tersi geçerli.

Sonuç olarak, Fallout 3 kesinlikle "büyükler tarafından, büyükler için" yapılan bir oyun oluyor. Sınırları gereksiz yere aşmadan onu yeterince "yetişkin" yapabildiğimize inanıyorum.
Sinan: Fallout 3'ün hangi özelliği ölesiye Black Isle fanatiği olan oyuncuları tatmin edecek?
E.P: En büyük ümidim, en az Black Isle oyunlarındaki kadar unutulmaz ve keyifli karakterler yaratabilecek olmamız: Çok iyi diyalogları olan ilginç karakterler, onlarla konuşacak bir ton şey ve hepsinin de sizin gelip konuşmanızı beklemekten başka amaçları, işleri olacak. Zaten bence, Black Isle'ın en başarılı olduğu şey inandırıcı karakterler yaratabilmesiydi.

Sinan: Karakterler konusuna girdiğimize göre şunu soralım: Eski oyunlardaki karakterlerle sürpriz karşılaşmalar beklemeli miyiz?
E.P: Bizim oyunumuz ABD'nin doğu kıyısında, Fallout 2'deki olayların çok sonrasında geçiyor. Yani zaman ve mekan olarak orijinal oyunlarla çakışmıyor. Ama Çorak Topraklar (*Wasteland, oyunun geçtiği Washington bölgesinin yeni ismi – Sinan*) çok büyük bir yer. Orada kime rastlayacağını asla bilemezsin.

Sinan: Hangi açılardan önceki Fallout'ları geçebildiğinize inanıyorsunuz?
E.P: Bunu söylemek bana düşmez. Oyun çıktığında insanlar oynamalı ve kendileri karar vermeli. Amacımız hiçbir zaman eski Fallout'ları geçmek olmadı. Fallout serisini çok seviyoruz; ondan ilham alıyoruz. Hiçbir şey olmasa bile, oyuncuları yeniden Fallout dünyasına götürmek istiyoruz. Ve tabii ki bugünün teknolojisi 90'lardan çok farklı olduğundan, o teknolojiyi kullanarak oyuncuların *gerçekten* içinde kaybolabileceği bir Fallout dünyası yaratabiliyoruz.

Sinan: Gücün hangi tarafı daha belirgin olacak? Rol yapma mı, aksiyon mu?
E.P: İkisi de! Bence oldukça adil bir formül bulduk. Zaten Bethesda'nın yaptığı her RYO'da da böyle olmuştur, *Elder Scrolls* olsun veya Fallout.

Bizim oyunlarımız temelde birinci-kişi kamerasından oynandığı için, araştırma ve savaş söz konusu olunca aksiyona öncelik veriyoruz. Ama oyun çoğunlukla bir RYO çünkü arka planda istatistikler çalışıyor. Kaputun altında aşırı miktarda sayı dönüyor. Zaten zor olan da bu değil mi? Saf sayıları anlamlı ve gerçek hale getirirken, oynanışı bir Excel tablosuna bakıyormuş hissinden arındırmak! Bizim en büyük çabalarımızdan birisi bu ve uzun zamanda ustalaştığımız bir şey.

Sinan: İkinci oyundan bugüne 9 yıl geçti. Fallout evrenini ilk kez ziyaret edeceklerin oyuna, hikâyeye ve arka plana adapte olabileceklerine inanıyor musunuz?
E.P: *Elder Scrolls* serisiyle, her yeni oyunda kendimizi yeniden icat etmek konusunda iyice ustalaştık. Her zaman taze, yeni bir tecrübe… ama hala fanlarının sevdiği Elder Scrolls. Fallout'a da aynı şekilde yaklaşıyoruz. Tamamen yeni bir hikaye, birçok noktada bizim dokunuşumuz var… Ama özünde bu hala Fallout. Yeni başlayanlar için kolay bir başlangıç olacak ama serinin fanatikleri de tanıdık bir dünyada bulacaklar kendilerini.

Sinan: Gelecek yıllarda Fallout 3 motorunu kullanan bir Fallout Online görebilecek miyiz?
E.P: Fallout'un her türlü devasa online oyununu yapma haklarını Interplay'den aldık. Ama o oyun gün ışığını görecek mi, henüz biz de bilmiyoruz. Tamamen Fallout 3'e odaklanmış durumdayız.

Sinan: PC, PS3 ve Xbox 360 platformları arasında ne tür farklılıklar olacak? Mesela Xbox Live'da indirilebilir içerik var mı?
E.P: Fallout 3 çıktığında üç platformda da tamamen aynı oyun olacak. Tabii ki PC ve konsollara özgü bazı arabirim farklılıkları olacak, hepsi o. İndirilebilir içerik olacak mı peki? Oblivion için çıkarttığımız içeriklerin başarısını göz önüne alınca, olmaması için bir neden göremiyorum.

Sinan: (*Sinan'ın notu: Bu soruyu sormam için Hellgate'ten ağzı yanan Göker çok ısrar etti.*) Silahlarımızı modifiye edebilecek miyiz?
E.P: Direkt olarak, hayır. Ama birçok standart silahın önceden modifiye edilmiş versiyonunu bulabileceksiniz. Bir hunting rifle'ın özel olarak isimlendirilmiş, farklı özellikleri olan bir versiyonunu bulabilirsiniz mesela. Ama oyuncuların kendilerinin yapacağı bir sürü silah da ekliyoruz. Bunları dünyada bulacağınız farklı nesnelerle yapacaksınız. Bunlar gerçekten çok özgün, normalin çok dışında silahlar. Örneğin Rock-It Launcher diye bir silahımız var, onunla Wasteland'de bulduğunuz her türlü çöpü düşmanlarınıza atabileceksiniz.

Sinan: Beğenmedikleri en ufak bir detay için sizi eleştirecek olan Fallout'un fanatiklerini memnun etmek zor olmayacak mı? Esas hedef kitleniz kimler?
E.P: *"Eleştirecek olan"* mı? Ha ha ha ha ha! (*Emil forumlardaki tartışmalardan çok sıkılmış herhalde :) – Sinan*) Şu noktada ne yaparsak eleştiriliyoruz zaten. Bazı eski Fallout fanları yaptığımız şeyi sevecek, bazıları sevmeyecek. Bizce bunda bir sorun yok.

Bana göre "esas" kitlemiz Fallout dünyasının içine çekilmek isteyen herkes, insanlığın varolmak için çabaladığı bir yerde olmak ve bir şeyleri düzeltmek… veya Wasteland'deki hayatı iyice mahvetmek isteyen herkes.

Hepimiz oyuncuyuz. Her zaman oyun oynuyoruz, yanılıyor muyum? Ama gerçekten, son zamanlarda ne zaman kendinizi bir oyunun içinde kaybettiniz? En son ne zaman kendinizi bambaşka bir dünyadaymış gibi hissettiniz? İşte bu Fallout 3'ün hedef kitlesi – kendilerini yeni bir dünyada bulmak ve 30 saatten önce oradan çıkmamak isteyecek herkes. Bizim yapmakta olduğumuz şey bu çünkü oyuncuların istediği şey bu. Daha azını yaparsak da hem kendimizi, hem de fanlarımızı hayal kırıklığına uğratmış oluruz.



2007 BÖYLE GEÇTİ

"Amma dolu dolu, ne acayip bir yıldı 2007…" Oyungezer ekibi olarak, yayın hayatına -yeniden- başlamamız kısmını hiç katmadan bile bu cümleyi kurabiliyoruz. Önceki yıllardan kalma sinir bozucu eğilimlerin yavaş yavaş sahneyi terk ettiği, yerine avuçlarımızı kaşındıran başka şeylerin geldiği bir yıl geçirdik. Öyle ki, ilişkimizin sadece alışkanlığa dönüştüğünü yıllar önce kabullendiğimiz Lara Croft elinde bir demet *Aniversary*'yle kapımıza dayandı, 2003'ten beri sesi soluğu çıkmayan *Command and Conquer*, yeni oyuncu nesline eski GZS'yi anlatmak için üssünü yeniden inşa etti, *Duke Nukem* bile cepten çaldırıp "Yoldayım, geliyorum!" müjdesini verdi. Umudu kestiklerimiz, eve döndü…

Yokluğuna alıştıklarımızı karşımızda görmek gönlümüzü ne kadar ısıttıysa, birer seriye dönüşeceği garanti olan yepyeni oyunlarla tanışmak da o kadar heyecan verdi. *BioShock, The Witcher, Mass Effect, Assassin's Creed, Supreme Commander* ve beklediğimizi veremese de *Jericho, Stranglehold, Hellgate: London, Kane & Lynch* bu yılın çok konuşulan yeni fikri mülkleri olarak bizi uzun süre oyaladı. *Crysis*'in yeri ise apayrıydı…

2007 cidden dolu dolu geçti. Ama bu curcuna içinde öyle bir şey oldu ki, gelenlerin üç katı kadar yeni oyun çıksaydı da, onun gönlümüzdeki yeri küçülmeyecekti: *Crysis* Türkçe konuştu! Türkiye'deki tüm oyuncular için *Crysis*'in yeri çok özeldi. Yerli Kardeşler'in bu oyunla oyun dünyasının teknoloji standartlarını değiştireceğini biliyorduk ve tabii ki *Crysis*'ten çok şey bekliyorduk. Ama profesyonel Türkçe dublaj ve Türkçe içerik bunlardan biri değildi… Çünkü *Crysis*'i tüm dünya bekliyordu, ne diye vakit ve para harcayıp Türkçeleştireceklerdi ki? Ama bu soruya sıra hiç gelmedi... Oyunu kendi dilimizde oynayabilmek apayrı bir tattı, çok sevindik. Yerli Kardeşler'in vefa duygusuna şapka çıkarttık. Ülkemizde de bir "oyun sektörü" oluşabileceği yönündeki iyi dileklerimizin gerçeğe bu kadar yaklaştığına ilk kez tanık olduk. Ve *Crysis* çıkıp da dünyayı salladığında, gurur duyduk.

Koca bir yılı değerlendirirken elbette hafızamızın teklediği noktalar, zamanla affettiğimiz hatalar, ayran gönüllülüğümüzden unuttuğumuz güzel oyunlar oldu ama hiç unutmadığımız anlar da vardı… Sinir hastası edenleri bir yana koyalım; öyle şeyler vardı ki bazısı büyüledi, bazısı zevkten dört köşe etti, bazısı korkuyu bazısı gerilimi körükledi. *Bioshock*'ta "o" kararı ilk verdiğimiz an mesela; büyüleyiciydi… Ruhunu kaybetmiş küçük kızı ebediyete mi göndermeliydik, yoksa kurtarmayı mı seçmeliydik? Can vermek için dokunduğumuz çocuğun acı ve korkuyla silkelendiği, çığlık çığlığa bizden nefret ettiği anı unutamadık. Ya *Call of Duty 4*'teki köpeklere ne demeli? İnsan suretindeki düşmanlarımızı yok etmeye alışmak nispeten kolaydı da, koca dişlerini göstere göstere üstümüze koşan, yere yıkıp boynumuzu iştahla yakalayan o köpekler neydi öyle? Her defasında gerçekten ısırıldığımızı hissettirecek kadar gerçeklerdi. Ve köpeğin boynunu kırmak… Oyunun "acı ama gerçek" dokunuşunun en nadide ayrıntısı olarak kabuslarımızı süsledi. Öte yandan, OGZ'nin şansına herhalde, parti oyunları her zamankinden daha zevkliydi bu yıl. *Guitar Hero 3* ve *Rock Band*'in müziğe doyurduğu yetmedi (küçük ama çılgın bir müzik zevkini de *Elite Beat Agents*'la yaşadık), Nintendo da *WarioWare: Smooth Moves*'u, *Mario Party 8*'i ve *Super Mario Galaxy*'si ile bizi çok eğlendirdi. Hatırlamışken… Ne çok Mario gördük bu yıl ya!

Daha çok var aslında… *WoW'un Burning Crusade*'le ömrüne ömür, kullanıcısına kullanıcı eklemesi, Sinan'ın balayına çıktığı ay *Starcraft II*'nin açıklanması, EA'in "dünyayı ele geçir" butonuna basması, Susurluk kazası tadında "derin oyun" ilişkilerini ortaya çıkartan bir vaka olarak, Gamespot'un kıdemli editörünün *Kane & Lynch*'e düşük not verdiği için kovulması… Bir soluklanalım… Games for Windows'un meyvelerinin nihayet 360'dan PC'ye çevrilen oyunlar şeklinde toplanabilir hale gelmesi, *FIFA*'nın yıllar sonra kayda değer bir hamle yapması, *PES*'in yerinde sayması bu yıldan aklımızda kalan diğer olaylardı. Skor tabelası yıllar sonra kıpırdanır gibi oldu...

Ve bir ilki daha yaşayıp bu yıl ilk kez heyecanla beklediğimiz bazı oyunlar çıkmadığı için şükrettik! Kasım'da öyle bir yeni oyun çılgınlığı yaşandı ki, *GTA4* ve *MGS4*'ün ertelendiğini duyduğumuzda derin bir oh çektik. PS3'te nihayet bizi tatmin eden bir oyun da bulduk 2007'de; *Ninja Gaiden: Sigma*. Oyunun aslen Xbox'a yapılmış olması ise yılın ironik vakalarından biriydi. Bir de, PS3, Wii ve Xbox 360'a "next-gen" demekten niyeyse vazgeçemedi oyun sektörü. Bunlar "next" ise bizim oyun odasındakiler ne?

Bunca şeyin arasından hayatımızı asıl değiştiren şey Oyungezer'in taptaze başlangıcıydı elbette… Yıllar sonra çocuklarımıza 2007'yi anlatırken hiç şüphe yok ki buradan başlayacağız. Ve devam edeceğiz: "Dünya çapında bir oyunu da ilk kez o yıl Türkçe oynamıştık". Umuyoruz, bu iki gelişme de Türkiye'de oyun sektörünün canlanması konusundaki hedeflerin başarılmasına katkıda bulunur ve birkaç yıla kadar içinde çok daha fazla Türkiye geçen bir "geçen yılın en'leri" dosyası hazırlarız…

Taptaze başlangıç demişken… Bu özelliğimiz bizi biraz "başına buyruk", biraz "kafasına göre", biraz "içinden geldiği gibi" yapıyor. Kendimizi kalıplara uydurmak zorunda hissetmiyoruz. Bu sebeptendir ki sayfayı çevirdiğinizde, alışık olmadığınız türden bir "Geçen Yılın En'leri" göreceksiniz. Oyunların türlerine göre kategorize edilip altına da yıl içinde en yüksek notu alan üç tanesinin sıralandığı ruhsuz, laf olsun diye hazırlanmış Yılın Yıldızları tadında dosyalar görmekten feci sıkılmış olduğumuzdan kategorilerimizi "oyunların hissettirdikleri" üzerinden oluşturduk. Bütün yıl hangi sözcüklerle andıysak, öyle yazdık hepsini. Ama böyle kuru kuru anlatınca olmuyor, buyurun içeri geçin, çeşitlerimize yakından bakın…







1. HELLGATE: LONDON

Hellgate: London'ı devasa online multiplayer kısmı için alanları büyük bir sürpriz bekliyordu: Kredi kartlarından, oyunun aylık ücretinin iki, üç ve bazı durumlarda dört katı para çekilmişti.

Bu durum, Avrupa kredi kartına sahip olan ama oyunun Amerikan sitesinden kayıt olmaya çalışan kullanıcıların başına geliyordu. Tabii tersi de geçerliydi. En çok zararı ise oyuna tek seferde 150 dolar verip, ömür boyu abone olmayı kabul eden insanlar yaşadı: Bu "kurucu üyelerden" de üç katına varan farklarda paralar çekilmesi, Flagship Studios'un kızgın yüzlerce oyucunun hışmına uğramasına sebep oldu.

Olaya müdahale eden Flagship, iki hafta içinde tüm sorunları çözdü. Kartından fazla para çekilen herkesin parasını iade etti. Ancak zaten bedava olması gereken bir özelliğe para vermeyi kabul eden insanlar da bir kere küsmüştü. Oyunun genelindeki tamamlanmamışlık, bir de böyle bir sorunla birleşince, Hellgate London ölü doğmuş bir çocuktan haline geldi. ***-Sinan***



2. CRYSIS

Crysis çıktı, yıllardır da bekliyorduk muhteşem bir teknolojiye sahip olmasını ama yine de beklentilerimizi aştı ve ağzımız bir karış açık kaldı. Oyunun grafikleri ve çevreyle etkileşimi öylesine süperdi ki FPS oyunu değil de bir dünya simülasyonuydu sanki.

Ama ne yazık ki bu teknoloji harikası oyunda yapay zekâ gülün dikeni gibi battı bize. Düşmanlar bazen öylesine salaklaştılar ki oynadığımız Crysis mi, yoksa 90'lardan kalma ucuz yapım bir FPS mi (*NAM*'ı hatırlar mısınız?) şaşırdık.

İşin aslı Crysis'in yapay zekâsı bugüne kadar geliştirilmiş en karmaşık FPS yapay zekâsı. Oyundaki düşmanlar programlanmış robotlar gibi değil, gerçek insanlar gibi düşünüyor. Ama teknoloji yeterince geliştirilemediği için bazen salaklaşıyorlar. Kısacası Crytek çok üstün bir yapay zekâ geliştirmeye çalışırken bir akıllı, bir embesil davranan düşmanlar yaratmış. Biz Crytek'den her şeyin mükemmelini görmeye alışmıştık, yarım kalmış işler onlara yakışmadı. Hele de FarCry'ın yapay zekâsının ne denli zevk verdiğini düşünürsek… ***-Tuğbek***

3. ORANGE BOX

Valve akıllara durgunluk verecek bir *Half-Life 3* üzerinde çalışıyor arkadaşlar. Oyun öylesine muhteşem olacak ki şimdi anlatmaya bile yeltenmeyeceğim. Oynadıkça aptal olacağız, gördükçe inanamayacağız, öyle böyle değil yani.

Nereden mi biliyorum? Bu deneyimli ekibin üç senedir önümüze koyduğu yeni hiçbir şey yok da ondan. Hazırlanan Episode'lar *HL2*'nin hazır materyaliyle üretilmiş, genişleme paketi dahi olamayacak şeyler. Boyuna lastik gibi sündürülmüş yeni haritalar tasarlamak tek yaptıkları. *Team Fortress 2* desen 10 senedir gündemde olan bir proje. *Portal*, Valve ekibinin hazırladığı bir şey değil, *Left 4 Dead*'i ise Turtle Rock hazırlıyor.

Peki bize *Half-Life 2*'yi sunan, hayran kaldığımız Valve ekibi ne yapıyor 3 senedir? Gabe abi, nerelerdesiniz? Ne zaman duyuracaksınız bir oyun şu çekirdek ekipten? Kısacası bu ekip üç senedir tatil yapmıyorsa korkunç güzel bir şeyin peşindeler. Ama ne zamandır tam bir oyun görmüyoruz Valve'dan, hiç yakışmıyor bu onlara. ***-Tuğbek***



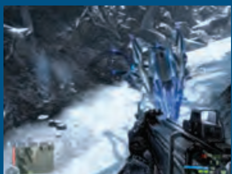
CRYSIS'İN MUHTEŞEM TEKNOLOJİSİ

FarCry'dan hazırlıklıydık zaten CryTek'in bilgisayarlarımızı ağlatmasına. Ancak hiçbir şey bizi Crysis'in acı gerçeğine hazırlayamazdı: Dünya üzerinde henüz onu tam performansla oynatabilecek bir oyun sistemi yoktu. Herkes 64 bit işletim sistemine, 4 çekirdekli işlemcilere ve dual 8800 ekran kartlarına geçtiğinde ancak bu oyunun tadına tam olarak varabilecek. Tabii bu demek değil ki şikayetçiyiz. Oyun dünyasını ileri taşımak için bir firmanın çıkıp teknik olarak bu kadar cesur davranması gerek. ***-Sinan***



YILIN FPS'Sİ

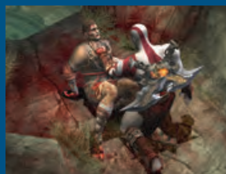
CRYSIS



Crysis'i Crysis yapan öğeler teknolojisi, grafikleri, fizikleri, dudak uçuklatan yapay zekâsı ve ilginç hikayesiydi: Bir FPS'den bekleyebileceğimiz her şeydi o! Crysis, sakin başlayıp tek tük Korelilerle uğraşırken, beklemediğimiz bir anda kendimizi bir meydan muharebesinin ortasında bulduğumuz, tam uyum sağlamışken yer çekiminden olduğumuz, uzaylıların maharetlerine şahit olduktan sonra canlarına okumak için yola koyulduğumuz, havada, karada ve denizde aklımızı aldı, yılın en iyi FPS oyunu olarak olaya son noktayı koydu. *-Jesuskane*

YILIN AKSİYONU

GOD OF WAR II



Savaş tanrısı olmuş bir karakteri ikinci oyunda nasıl zorlayabiliriz? Tabii ki tüm güçlerini elinden alarak! God of War 2'de ilerledikçe durdurması giderek imkânsız hale gelen bir karaktere dönüştü Kratos. Biz korkunç güçlere kavuştukça, karşımıza daha imkansız düşmanlar çıktı. Hepsinin alt edilmesi için parmaklarımızı ağrıtana kadar DualShock'a abandık. Ve yılın sonunda God of War 2'yi yılın en iyi aksiyon oyunu seçmeye karar verdik. *-Sinan*



1. SUPER MARIO GALAXY

Kadın olmanın doğasında var sanırım, sürekli bir şeyleri sevimli bulma eğiliminde oluyor insan. Ve ben ilk defa bir oyuna bakarken, her şeyi fazlasıyla sevimli bulmamı cinsiyetime bağlamıyorum... Çünkü arkadaşlar, ben Tuğbek'i de gördüm Super Mario Galaxy oynarken, Sinan'ı da ve hatta Kaan'ı da… Hepsi benden beter inceltiler seslerini bu oyunu oynarken! Arı Mario'yu görüp "amanın, yerim seni!" demeyen bir insan evladı göreceğimi de sanmıyorum şu hayatta.

Nintendo oyunlarının pembeden daha koyusuna yüz vermeyen renk paletine alışığız ama SMG'de bunu da aşan bir bıcırlık var. Gezip durduğumuz galaksiler, karşımıza çıkan hayvanlar, hayvanımsılar, kötü ya da iyi olması bir şeyi değiştirmeden sevimli olabilen onlarca karakter… Ama her şeyin ötesinde; Mario'nun kendisi. Yürümeye yeni yeni alışan bir bebeğin hareketlerinden modellendiğine emin olduğum animasyonları, bütün dertlerinizi unutturmaya ant içmiş yüz ifadesi, hoplayıp zıplamaları, tavşan yakalayıp saçmalaması Mario'yu her zamankinden daha mıncırılası yapıyor. Ve SMG, 2007'nin en (ama en) sevimlisi olarak, 2008'de de ofisimizin oyun odasını şenlendirmeye devam ediyor. ***-Serpil***



2. LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Ya ben bu koca gözlü Link'i yönettiğimiz daha çok Zelda oyunu yapsınlar istiyorum! Gamecube'deki Windwaker'ın hikâyesini devam ettiren Phantom Hourglass, o kadar sevimli, o kadar bıcır bıcırdı ki ben oyunu bitiremedim! Evet, bıcırlık da bir yere kadar! Ama bıcır hastası eşim elinden bırakamadı oyunu. Link'in sevimli mimikleri, şaşırma efektleri ve Nintendo'nun oyunun her yerine serpiştirdiği sevimli detaylar, onu bu yılın en keyifli, insanı rahatlatan oyunlarından birisi yapmıştı. ***-Sinan***



3. TEAM FORTRESS 2

Bir oyun bu kadar mı sevimlilikle eğlenceyi iyi harmanlar be kardeşim! Ardı ardına vurduğu düşmanlar biriktikçe sırıtışı da büyüyen Heavy, suratında kağıttan maskeyle dolaşan Spy, maskesinin altından sesini duyuramayan Pyro ve elinde bir demir zopa, oradan oraya atlayan Scout. Ve bunların hepsinin bir arenaya tıkıştırılmasının yarattığı sinerji! Uykusuz multiplayer gecelerimize neşe katan yegane oyundu bu yıl Team Fortress 2. Hem de annemiz kapıyı açıp "yatmadın mı daha!" diye bastığında, ekrandaki sevimliliği görünce daha az tepki gösteriyordu. ***-Sinan***

EN İYİ ŞARKI

STILL ALIVE / PORTAL

Hayatımda bilgisayarıma sarılıp öpmek istediğim çok fazla an olmamıştır (hala kurtarılabilir bir vakayım). Ama Portal'ın sonunda Stil Alive'ı dinlerken ve ekrandan geçen yazıları izlerken sadece öpmek değil, yemeğe de çıkarmak istedim bilgisayarı! Oyun boyunca bizi çelişkilere sürükleyen GLaDUS'u nihayet alt etmiş ama biraz da mahzunlaşmıştık, "keşke böyle bitmeseydi" demiştik… ki GLaDUS'un sesi duyuldu: "This was a triumph…" Yaşanası bir andı, unutulmadı. *-Serpil*

EN İYİ KARAKTER

GERALT / THE WITCHER

Karizma olsun diye kastırılan onlarca hatta yüzlerce karakterle karşılaştık oyunlarda. Sonunda alayı maymun oldu. Bu sözde karizma karakterlerin, ne doğru dürüst bir hikayesi vardı ne de prensipleri. Poz kesmek dışında başka bir işe yaramamaları da cabası. Geralt ise bunların tam tersi. Karizmatik, zeki, nazik, soğukkanlı ve ölümcül. İlk videoda dalgalanan saçlarına ve kendinden emin hareketlerine hayran kaldık. Kısa bir süre sonra soğukkanlılığına şaşırdık. Doug Cockle'ın seslendirmesiyle karizmasına karizma katan, çapkın centilmen Geralt, geçtiğimiz yılın en sağlam ve en karizmatik karakteri olarak bizi büyüledi. *-Jesuskane*



THE DARKNESS

Oyunlar sağolsun, çok kılıktan kılığa girdik bugüne kadar. Gün geldi çirkin iblisleri oynadık gün geldi pembe kurdelalı sevimli kız çocukları olduk. Ama hiçbir oyunda The Darkness'ın Jackie Estacado'su kadar mendebur bir karaktere büründüğümüzü hatırlamıyorum. Tamam uzun simsiyah saçlar ve çifte Desert Eagle ile çok karizmatiğiz. Ama oramızdan buramızdan çirkin müren balıkları çıkarken pek de kız tavlayabileceğimizi sanmıyorum. Durmadan peşimizden gelen şu çirkin goblinsileri de unutmamak lazım. Oyunu çok sevdik ama biz bile kendimizden pek bir tiksindik. ***-Tuğbek***



YILIN YARIŞI



FORZA MOTORSPORT 2

Burnout hız yapmak için oynanır, Project Gotham Racing rüya arabaları yüzünden. Forza Motorsport ise gerçek yarış hissini veren arabaları için. Modifikasyon opsiyonları, Xbox Live üzerinden araba değiş tokuşu ve satışını çılgın boyutlara taşıdı. Modifikasyonla kafayı yemek ayrı, gerçekçilikle eğlencenin en iyi harmanlandığı Forza Motorsport 2'de arabaları pistlerde sürmek apayrı bir keyifti. Kesinlikle geçen yılın en iyi yarış oyunu Forza 2 idi. *-Sinan*

YILIN MACERASI



CULPA INNATA

Kısıtlayıcı yapıları yüzünden ve son yıllarda dişe dokunur bir hikayeleri olmadığından adventure'lara çok bulaşmam. Ama Culpa Innata benim fikrimi değiştirdi. Pek de karanlık olmayan bir gelecekte, dünyasının arka planlarını oluşturmak için harcanmış inanılmaz çabasıyla dikkat çeken CI, gerçek zamanlı oynanışı, karakterlere her konuşma seçeneğini soramamanız için getirdiği zekice çözümleriyle hem yenilikçiydi, hem de yılın en iyi adventure oyunu. *-Sinan*





1. ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Kaybettiğimiz bölgeleri tekrar ele geçiremediğimiz, her seferinde bir önceki noktada takım halinde spawn olduğumuz Quake Wars, hemen her haritasında vur vur bitmeyen, vur patlasın çal oynasın olayının dibine vuran, muhteşem bir ortam yaratıyor. O son kalede bir kez sıkıştık mı, oyunda başka hiçbir şeyden zevk alamaz oluyoruz. O oda hayatımızı değiştiriyor. Küçücük bir odada her 10 saniyede bir 32 oyuncunun spawn olduğu, iki kişinin yan yana sığamayacağı daracık bir kapıdan takım halinde ölüm yağdırdığımız bir ortam sunan Quake Wars karşısında saygıyla eğiliyoruz. Takımdaki oyuncu sayısı belli ancak her haritadan sonra binlerce kişinin çarpıştığı bir savaştan çıkmış gibi hissediyoruz. Yapay zekâyı milyar kere vursak alamayacağımız zevki, oyuncuları yüzlerce binlerce kez vurarak alıyoruz. Vurdukça vurasım geliyor. Vuruyoruz vuruyoruz ama bir türlü bitiremiyoruz. Şu yazıyı yazarken bile gaz yapıyoruz, vurasım var tutmayın beni. O küçücük odaya dönmek istiyorum. Onlar da beni vursunlar vursunlar, bitiremesinler istiyorum. Oda bizimdir, bizim kalacak. Ve o odada vurulacak birileri daima olacak. ***-Jesuskane***



2. GUITAR HERO 3

Ömür boyu gitar çalmak isteyip de bir türlü becerememiş garibanların ilacıdır Guitar Hero 3. Elinize alıyorsunuz gitarı; sarılar, kırmızılar, yeşiller akıyor ekrandan ve tek yapmanız gereken aynı renkli tuşlara basmak. Müzik hızlandıkça siz de hızlanıyorsunuz, havaya girip başlıyorsunuz kafa sallamaya, bir bakıyorsunuz ki One'ın o muhteşem solosunu atan sizsiniz. Böyle bir mutluluk olabilir mi dünyada?

Oyunu elinize alır almaz Rockabiliyor olmak iyi ama Rock'ın en kötü yanı insanı gereksiz gazlara (nitrojen oksit mesela) sevk etmesidir. Bol dozda aldığınız o gazla oyunu henüz sadece Easy'de oynadığınız gerçeğini unutur, şımarık bir sırıtışla Expert'e geçer açarsınız Anarchy in the UK'i. Şarkının başlamasıyla birlikte o bonibon renkli sevimli tuşlar sel olup akar, birer ikişer eğlenceliyken, onar yirmişer hücum ederler gitarın klavyesine. Bin nota geçer ama birine bile basamazsınız, şarkının daha girişinde Game Over yazısı çıkar yuhlamalar arasında. Aldığınız gazın etkisi uzun sürelidir diye mi, yoksa yerle bir olan karizmayı düzeltme umudundan mı bilinmez, o günden sonra kendinizi adarsınız bu oyuna. Günler ve geceler boyu o bonibon tuşlara vurursunuz, vurursunuz da vurursunuz ama onlar hep akmaya devam eder, siz kaç bin kere vurursanız vurun. ***-Tuğbek***



3. STRANGLEHOLD

Aksiyon oyunlarının doğasında vardır çok düşmanla yüzleşmek. Bir oyunun başından sonuna şöyle iyisinden 500 düşman vurmazsanız rahat edemezsiniz. Ama bunun da bir haddi hesabı yok mudur kardeşim? John Woo oyunu yaptık diye bu kadar abartmak niye? Her açılan kapıdan en az 20 kişi fırlayınca merak ediyor insan o küçük mekanlara nasıl sığıştıklarını. Bu belalılarımız triad mıdır yoksa konserve sardalya mı? Tamam oyun Hong Kong'da geçiyor, bu Çinlilerde de nüfus bol. Ama oyunda öyle çok düşman geliyor ve hızla öbür tarafa intikal ediyor ki Çin nüfusunun bile buna yetmesi mümkün değil. ***-Tuğbek***



HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Hatırlamıyorum! Buraya Episode 2'yle ilgili bir şey yazmam lazım ama oyunun sonu haricinde hiçbir yerini hatırlamadığımı fark ettim şimdi! Neden? Çünkü oyun göz açıp kapayıncaya kadar bitti de ondan! Oyuna konsantre olmak demek en az yarım saat. Arada bir telefon çalıyor, bir Tuğbek mırlıyor ordan, dağıldın, tarumar oldun işte! 1,5 senede bir, 3 saatlik porsiyonlar halinde oyun mu oynanırmış kardeşim? Ders alsanıza *Sam&Max*'ten! Tabii yılın diğer "zamansız" biten iki oyunu *Crysis*'i de anmadan edemeyeceğim. Uçağa bindirip "haydin gidiyoz!" gazını veren *Crysis*'in zart diye bitmesi hiç oldu mu? Olmadı tabii. ***-Sinan***



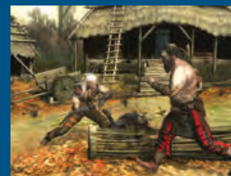
YILIN DEVASA ONLINE'I



LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Standart oyuncuları çekmeye uğraşırken, bir yandan da türün kurtlarını memnun etmeye çabalamak bir devasa online için en zor şey. Shadows of Angmar her iki tarafı da kendisine çekmeyi başardı. Bunda neredeyse WoW kadar kolay öğrenilmesinin payı büyüktü. Yüzüklerin efendisi gibi değerli bir fikri mülkü elinde bulunduran yapımcılar, onun üstüne çok saygıdeğer bir oyun kurmayı başarmışlardı. LotRO'yu işte bu yüzden yılın devasa online oyunu olarak seçtik. *-Sinan*

YILIN ROL YAPMA OYUNU



THE WITCHER

Güçlü karakterler, başarılı diyaloglar ve sunum Witcher'ı özel yapan diğer öğeleriydi. Çizgisel senaryosuna rağmen yarattığı özgürlük duygusu, özellikle gece gündüz döngüsünün oyun üstündeki gerçekçi etkileriyle tam da "rol yapma" havasına soktu The Witcher beni. Oyun boyunca araştırıp öğrendiklerim sayesinde ilgimi sonuna kadar ayakta tutmayı da başardı. Eh, tüm bunlar iyi grafikler, güçlü hikaye ve elbette Geralt'la da birleşince ortaya yılın en iyi rol yapma oyununun çıkması kaçınılmazdı. *-Jesuskane*





YILIN SÜRPRİZİ

CULPA INNATA

Çok sessiz sedasız ilerleyen bir projeydi Culpa Innata. 2006'dan beri hakkında bir şeyler duyuyorduk ama neredeyse tek bildiğimiz "Türkiye'de yapılan bir adventure oyununun yolda" olduğuydu. Aradan neredeyse iki yıl geçti ve o adventure bir anda karşımıza dikildi. Çok sağlam bir hikaye altyapısı, son derece zeki bulmacaları, anlattığı ütopyayı güçlendiren bütün yan öğeleri, detayları ve karakterleriyle oyun sadece bizi değil, dünyayı da şaşırttı. Kimse 2007'den iyi bir adventure beklemiyordu ama o oyun Culpa Innata oldu. *-Serpil*

EN İYİ ATMOSFER

S.T.A.L.K.E.R.

Pek az oyun bizi alıp bambaşka bir gerçekliğe taşımayı başarmıştı. STALKER bunu bu yıl başaran az sayıdaki oyundan biri oldu. Çernobil'de bir gece geçirdikten sonra kendimize gelebilmek için oyunun başından kalkıp şöyle bir hava almak gerekiyordu. Ne yapacağı belli olmayan vahşi hayat simülasyonu, sizi sürekli tetikte tutuyordu. *-Sinan*

1. STRANGLEHOLD

1992 yılında çekilen Hard-Boiled adlı filmin bir karizması vardı. Öncelikle o bir John Woo filmiydi. John Woo kimdir? Bu konularda bir fikriniz yoksa bu yazıda Stranglehold'un başına gelecekleri anlamakta zorluk çekebilirsiniz.

John Woo, aksiyonu sanatla buluşturan bir isim. Bu kadar iyi bir ismi arkasına alan oyuna bakalım bir de: Tequila bulduğu her tırabzandan elli kere kayıp, bu klasik hareketi çocuk oyuncağına çeviriyor. Tek bir düşmanın olmadığı sahnede önüne sandalye, masa, varil ne gelirse üstünden uçma/kayma hareketleri ile geçiyor. Yerden her yükseldiğinde bullet-time'a geçip mermi yağdırıyor. Düşmanların da haddi hesabı yok. Aynı şuursuzlukla üstünüze gelmeye devam ediyorlar. Hem de ne gelmek. 30 metrekarede kaç düşman olabilir? Evet Stranglehold, oyuncuyu kan ter içinde bırakıyor, oturduğu yerde sarsıyor. Ancak koca bir filmin, iyi bir hikayenin, sadece insanların birbirinin leşini serdiği sahnelerini abartarak oyuncuya sunabiliyor. Bu durumda ne John Woo'nun ne aktörün ne de filmin bir hayrı kalmıyor. Bir ekol paramparça oluyor. ***-Jesuskane***



2. SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Yine mi sen be? Çık git kardeşim. Git gerçek "Talihin Askeri" John Mullins'i bul, bir özür dile, elini öp, yarım kilo baklava al götür…

Kendi zamanının en iyi FPS'lerinden biri ve aslını artmayan bir devam oyunu. Buraya kadar bir sorun yok. Ama sen yıllarca gıkın çıkmadan bekle, yüzyılın en iyi aksiyon oyunlarının kafamıza yağdığı bir dönemde "ceeee-e" diye fırla bir kenardan. Bir zamanın efsanesini, online ortamların vazgeçilmezlerden birini al, bizim validenin kedisinin bile burun kıvıracağı, şekilsiz bir garabet haline sok. Ayakta alkışlıyorum, başarılarınızın devamını diliyorum. ***-Jesuskane***



3. CLIVE BARKER'S JERICHO

Oysa ne hayalleri vardı Clive Barker'ın… "Hayalimdeki oyunu yapıyorum, sanat ve korkuyu birleştiren" demişti. Jericho'nun oyunundan sonra kitabını da yayınlayacaktı halbuki. Ama olmadı. Jericho'nun arka planındaki o zenginlik, tasarımcıların yıllardır görülmüş en gerzek, en zevksiz oynanış ve bölüm tasarımlarıyla birleşince yokolmuştu.

Oyuna doğru düzgün bir son bile yapmaya hacet görülmemiş, bir deniz manzarası üzerinde akan yazılarla baş başa bırakmıştı biz "Jericho'ya tahammül eden" bir avuç insanı. ***-Sinan***



LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Filmlerin değil de kitapların haklarını elinde bulunduran Turbine, bunu kullanmak konusunda gerçekten muhteşem bir iş çıkartmıştı. Tabii bizim gözlerimiz filmlerdeki Shire'a, Aragorn'a, Gandalf'a, Troll'lere alışık olduğundan oyunun ilk 1 saatinde hafif bir şok geçirmiştik. Ama yavaş yavaş hatırladık, filmler birisinin LotR'u hayalinde nasıl canlandırdığıydı. Bu da bir başkasının. Ve dünya LOTR Online'ı çok beğendi. Turbine ve Codemasters, belki de yıllardır ilk kez bir fikri mülkten bu kadar iyi bir oyun çıkartan firmalar oldular. ***-Sinan***



YILIN PLATFORMU

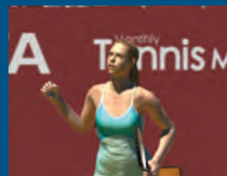
SUPER MARIO GALAXY



Platform türü Amiga'yla birlikte öldü ve sadece el konsollarında yaşıyor sanıyordunuz değil mi? Bir daha düşünün, çünkü Wii'yle geri dönen Super Mario, platform türünü tekrar ayağa kaldırıyor! Her bir bölümü bir öncekinden farklıydı Mario'nun. Her galakside yeniden keşfetmeniz gerekiyordu bir şeyleri. Eğer gizli ve açık 120 yıldızın tamamını toplayacaksanız, ciddi anlamda da zamanınızı çalabiliyordu. *-Sinan*

YILIN SPOR OYUNU

VIRTUA TENNIS 3



2007 senesi iki tane çok iyi tenis oyunu gördü: Top Spin 2 ve Virtua Tennis 3. Aynı alanda çok farklı ama aynı anda da çok iyi iki oyunun nasıl yapılabileceğini gösterdiler bize. Ama Virtua bir adım öndeydi. Müthiş heyecanlı maçlar, olağanüstü yumuşaklıkta animasyonlar, oyunun çeşitliliğini arttıran mini oyunlar onu sadece tenisin değil, spor oyunlarının da yıldızı yaptı. Simüle ettiği sporu en iyi biçimde yansıtan, oyuncuyu en fazla "içindeymiş gibi" hissettiren Virtua, bizi en çok koşturan oyun oldu bu yıl. *-Mehmet*



1. COD4: MODERN WARFARE

Call of Duty'nin bir sahnesini asla unutamam. Bir sığınakta sıkışmışız, dört bir yandan Nazi akıyor ve o noktayı ölümüne korumaya çalışıyoruz. Geri planda öylesine güzel, dokunaklı, hüzünlü bir müzik çalıyor ki destek birliklerinin gelmesi geciktikçe, hayatta kalma şansımız kayboldukça o anki kahramanlığımız için yazılmış bir ağıta dönüşüyor. O kan revan içinde ruhunuzu teskin edip, boşuna ölmeyeceğim diye düşünmenize yol açıyor. Benim için öylesine değerli bir anı ki, sırf o sahne için asla unutmayacağım Call of Duty'yi.

Call of Duty 4'mü? Onun her bölümü, her sahnesi, her anı benim için bu değerde. Oyunu incelerken şöyle demiştim: "Oyunun ilk bölümünden, sıktığınız son kurşuna kadar heyecan hiç düşmüyor". Gerçekten de oyundaki her bölüm, her duvar, her düşman aylar geçmesine rağmen zihnimde kazılı. O ilk bölümdeki gemi hızla batarken ve biz kaçmaya çalışırken kalbimin nasıl hızla çarptığını anlatamam. Ya da keskin nişancı bölümünde otların arasında saklanmışken tepemden geçen iki manga adamdan nasıl korktuğumu, kalbimin nasıl duracak gibi olduğunu. Ya Zakhaev'e sıktığımız o son kurşun? Nasıl da titremişti elim sanki gerçekten o yıkık köprünün üzerinde yatan benmişim gibi.

Bir oyunun her anı mı heyecan dolu olur! Şöyle derin bir nefes almaya izin vermez mi? Bıraksaydınız da bari bölüm yüklemeleri sırasında heyecanımız durulsaydı, bir çay koymaya, tuvaleti ziyaret etmeye vakit kalsaydı. Hayır, CoD4'ün her saniyesi, her salisesi heyecan yüklü. Sadece 2007'nin değil bütün oyun tarihinin en heyecanlı oyunu bu. Şunları yazarken bile tüylerim diken diken.
-Tuğbek



2. GOD OF WAR II

Kratos'tan gayrı aksiyon kahramanı tanımam! God of War 1'i ekstrem bulmuştuk, en sevdiğimiz kelimizin ikinci oyundaki atraksiyonları karşısında kullanacak sıfat bulamadık. Titanların gözünü çıkartmaktan, 200 metre boyunda bir heykeli içinden parçalamaya, "ölmeyi reddedip" cehennem çukurlarından tırmanmaya kadar her yaptığıyla kanımızı kaynattı Kratos. Bir "havada Skorsky'den Skorsky'ye" atlamadığı kalmıştı, onu da Griffon'ların üstünde uyguladı, ne yapsın. O zamanlar yokluk zamanları tabii… ***-Sinan***



3. GUITAR HERO 3

Ofisin Guitar Hero şampiyonuyum diye demiyorum, bu oyunun insana verdiği gazı başka pek az oyundan aldım. Tuğbek Emmi sandalyede oturup gitarını bağlama gibi tıngırdatırken, ben açılan her şarkıda ayakta "Rock On Bradaaaaaars!" modunda oluyordum. Tek yaptığınız üstünüze gelen renkli tuşlara doğru zamanda basmak olan bir oyun bunu nasıl başarıyor peki? Size kendinizi bir rock yıldızı gibi hissettirerek tabii ki. Guitar Hero'nun bu yılbaşı sezonunda satan oyunların toplamının onda biri kadar satmasının yegane sırrı bu işte. ***-Sinan***



LOKI

Sen kalk şahane mevzu yarat. Farklı kültürleri, farklı karakterleri, farklı hikayeler ile ortama sok, sonra Mısırlı Necromancer, Tanrı Baâl ile bakkalın çırağı ile muhabbet eder gibi konuşsun. "Ey Savaşçı! Köyün çıkışında *(10 metre ilerde yani)* kutsal bir sunak var *(biliyorum yerlisiyim buraların)*, git oradan bana altın çanağı getir!" Arkanı döner sunağa tıklarsın, bir daha arkanı dönersin, papaz sizlere ömür, katletmişler. Koş ormana Aztec abla! Al intikamını kabilenin! Alacağım alacağım ama şuradaki kaplanları ve buradaki sivrisinekleri kesmem lazım. Totem dikeceğim bir de orta yere, bir halta yaramayan… Bakar bakar beni hatırlarsınız. ***-Jesuskane***



YILIN STRATEJİSİ



WORLD IN CONFLICT

Geçen seneki muhabbetlerimizi hatırlıyorum da gelmekte olan strateji oyunlarından açılınca söz, hep Supreme Commander ile biterdi. World in Conflict geliyordu, iyi de olacaktı ama nedense hep bir yerlerinin aksayacağını, vaat edilen oynanışı, grafikleri veremeyeceğini düşünürdük içten içe. Ama yanıldık. World in Conflict geldi, gördü ve diğer tüm oyunları ezip geçti. Muhteşem grafikleri, yepyeni bir strateji oynanışı ve özellikle de çok oyunculu modunun sağlamlığı bu sene World in Conflict'i rakipsiz kıldı. *-Tuğbek*

YILIN SİMÜLASYONU



RACE 07

Dişe dokunur pek az simülasyonun çıktığı 2007'de, ayakları yere basan bir tanesi, diğer oyunlar arasından kafa gösterdi: SimBin'in sürüş simülasyonu Race 07, masanızın önündeki sandalyede değil de, asfaltta durmaya çabalayan son sürat bir arabada olduğunuzu zannetmenizi sağlayabilecek en gerçekçi oyundu. Bir NFS tadı bekleyenler tokadı yemişti, ama sürüş keyfini gerçekçilikte arayanlar için daha iyisi yoktu bu sene. *-Sinan*



1. S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

STALKER'ın sırrı, sizi normale alıştırmasındaydı. İlk kasabadan dışarıya adımınızı attığınız anda hissettiğiniz yalnızlık, uzaktan gelen köpek ulumaları tüylerinizi diken diken etse de, mantıklı bir dünyaydı burası. İnsanlar birbiriyle ticaret yapıyor, hayvanlar avlanıyor, askerler kanunsuz olarak gördükleri fraksiyonlarla çatışıyordu. Kısacası herkes bir hayatta kalma mücadelesi içindeydi. Tabii ki önünüze dikkat etmezseniz birden anomaliye basıp yerden 10 metre havada parça pinçik olma ihtimaliniz her zaman vardı. Ama işte, her şey normaldi.

Taa ki oyunun 3 veya 4. saatinde, yeraltına inene kadar.

Yeraltı sığınaklarında, karanlıkta dönen ışıldaklar arasında ilerlemeye başladım. Bir iki tane çapulcu Stalker'ı indirdikten sonra, uzunca bir koridordan giderken birden karanlıkta parlayan iki nokta gördüm… Bana doğru geliyordu. Üstüne doğru gittim ben de, hiçbir şey yapmadan. Ve baktım. İki sarı noktanın ait olduğu kafa ve vücut tam gözümün önünde görünürlük kazanınca, az daha yerimden düşüyordum!

Bu yaratığı yıllardır STALKER'ın videolarında defalarca görmeme rağmen, oyun beni öyle bir moda sokmuştu ki, asla böyle bir yaratıkla karşılaşmayacağımı zannediyordum. Oyun beni buna hazırlamamıştı, yaratıkla karşılaşmadan önce silah ve cephane dolu "şüpheli" bir odadan geçmemiştim, az önce konuştuğum kasabada kimse beni uyarmamıştı. Her şey doğaldı ve işte bu yüzden STALKER korkunç bir oyundu.

Ve STALKER'ın korkunç anları bununla sınırlı da değildi…
-Sinan



2. RESIDENT EVIL IV Wii EDITION

Resident Evil 4'le üçüncü randevumda elimde WiiMote vardı. Neredeyse 2 yıldır, yılda bir kez bitirdiğim bu oyundan bir türlü sıkılamıyordum. Bu sefer de WiiMote'la nişan alma ve el-kol sallama opsiyonları sayesinde beni kandırmıştı.

Her şey daha önce oynadığım şekilde olacağı için korkmayacağımı sanmıştım. Ne kadar da yanılmışım! Üzerime doğru koşan elektrik testereli köylüyü gördüğüm anla, WiiMote'un ekrana değil de yandaki kanepeye doğru dönük olduğunu algılamam arasında geçen süre beni kalpten götürebilirdi. Wii'nin hareket kabiliyetlerinin iyi kullanımı, aynı yemeği üçüncü kez afiyetle yememizi sağlamıştı.
-Sinan

EN KOMİK OYUN
TEAM FORTRESS II

STALKER gibi Team Fortress 2'nin başarısı da önceden hazırlanmış sahneler yerine, oyunun size özel, birbirinden tamamen farklı sahneler yaratabilmesindeydi. TF2'nin grafikleri bile bu sahnelerin ultra komik olması için yeterliydi. Ama oynanışa eklenen özellikler, ince detaylar ve diğer her şey, her bir TF2 raundunun bir diğerinden daha komik unutulmaz anlardan ibaret olmasını sağlamıştı.
-Sinan

EN İYİ MULTI
UNREAL TOURNAMENT III

Bu sene multiplayer'ı iyi pek çok oyunla karşılaştık. Enemy Territory: Quake Wars, Crysis, Call of Duty 4, Team Fortress 2… İçlerinde en sevdiğimiz herhalde Team Fortress 2 oldu. Farklı, sevimli yapısı, hızlı oynanışı, enteresan sınıfları ile hem takdirimizi hem de saatlerimizi bol bol kazandı. Ama bu durum bir gerçeği değiştirmedi: Açıldığı günden bu yana OGZ ofisinde en çok oynanan çok oyunculu oyun Unreal Tournament III'dü. Ne zaman bir fırsatını bulsak UTIII açıldı bilgisayarlarda ve biri ofiste "Hadi UT atalım" dediğinde itiraz eden asla olmadı. Uzun sözün kısası Unreal Tournament III açık ara OGZ ekibinin çok oyunculu tercihiydi. *-Tuğbek*





CLIVE BARKER'S JERICHO

Normal oda koşullarında bir Clive Barker oyunu beni benden almalıdır. Jericho mu? Evet beni benden aldı... ama gülmekten. Bir oyun ne kadar korkunç olmayabilir, en fazla "hiç" değil mi? Jericho bunun ötesine geçmeyi başarıyor. Onun ne kadar korkunç olmadığını anlatmaya güzel Türkçemiz yetmiyor. O çirkin, garabet yaratıklar atış hattınız üzerinden öyle embesil embesil geliyorlar ki üzerinize, onlara acıyor, ellerinden tutup anaokuluna götürmek, yıllarca eğitip korkunç olmak üzerine yüksek lisans yaptırmak istiyorsunuz. Ancak bundan sonra onlarla oynamak eğlenceli ve korkunç olabilir. ***-Tuğbek***



YILIN DÖVÜŞÜ
VIRTUA FIGHTER



Tekken mi bekliyordunuz? Yok işte. Hem olsaydı da yok ederdim ben onu. Abuk sabuk hareketlere girmek isteyenler, yılların eskitemediği, kendi alanının yıldızı Street Fighter oyunlarına dönsün bir zahmet. Süper grafikli ve bol sıkışlı dövüş oyunlarını bir boşverelim artık. Rakibimizin hareketlerini görüp karşılık verebildiğimiz, daha bir mantık çerçevesinde rakiplerimizi kombo manyağı yapabildiğimiz kaç tane dövüş oyunu var ki? Grafikler iyi, dövüşçüler şahane, refleksler de kombolar kadar işe yarıyor. Daha ne isteriz... *-Jesuskane*

YILIN BULMACASI
PUZZLE QUEST



Puzzle Quest basit bir bulmaca oyunu değildi. Oyunu ilk açtığınızda "bu ne bu Bejewelled gibi?" diyorsunuz. Ama yan yana getirdiğiniz taşlardan mana kazandığınızı, dünya haritasında gezen karakterinizi geliştirebildiğinizi, dövüştüğünüz yaratıkları ele geçirebildiğinizi, hatta şehirler kurup hükmedebildiğinizi gördüğünüzde şaşırabilirsiniz. Puzzle Quest 2007'nin en iyi bulmaca oyunu ve rol yapma oyunlarıyla bulmaca türünü beklenmedik bir şekilde birleştirmeyi başaran sürpriz yapımıydı. *-Sinan*





1. LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Normal bir oyunda bulmaca çözmek için ne yapılır? Ya bir kutu yerdeki eşek kadar bir düğmenin üstüne çekilir ya envanterdeki her şey, odadaki her şeyin üstünde kullanılır ya da saçma sapan da olsa karşımıza çıkan her konuşma seçeneği tıklanır… Ve bir süre sonra aynı şeyleri yapmaktan sıkılınır. Tabii elinizde Phantom Hourglass yoksa.

"Bu haritayı okumamız lazım ama bunun üstü kumlanmış, şunu bir temizleyiver…" diye DS'in ikinci ekranında elime tutuşturulan haritaya bir süre baktım. Haritayı neyle temizleyecektim ki? Öyle bir eşya yoktu elimde. Kalemle çiziktirdim falan, yok, nafile. Sinir oldum, kapattım gittim DS'i…

Aşureye kaşık sallarken, sinapsisler daha önce kurmadıkları bir bağı kurdu kafamda sanki, yılların bulmaca çözümlerine hep aynı, normal yollardan ulaşmaya alışmış beynimde yeni bir bölge açılmıştı sanki. Koştum açtım DS'i, haritayı çıkardım envanterden ve DS'e doğru üfledim! Evet, üfledim! DS'in üstünde bir mikrofon olduğunu ve Zelda oyunlarının oyuncuyu her zaman ters köşeye yatıracak bulmacalarla bezendiğini aşure yerken hatırlamıştım nedense.
Peki DS'in üst ekranında bulunan bir şeklin, alt ekrandaki haritaya izini çıkartmak için ne yaparsınız? Tabii ki DS'i çat diye kapatırsınız! Böylece ekranlar üst üste gelir ve üsttekinin izi aşağıya çıkmış olur!

İnsanı dumura uğratan bu tür çözümlere sahip bulmacalarla, çok iyi hazırlanmış normal bulmacaları muhteşem şekilde harmanlandığı için Phantom Hourglass bu yıl en çok kafa patlattığımız oyun oldu işte. ***-Sinan***

2. PORTAL

Sağ kolunu göster bakayım? Tık yok… Şu delikten ayağını çıkart? Eeee, karşıdaki duvarda görüyorum ben vücudumun geri kalanını… Başım dönüyor. Sanırım daha fazla devam edemeyeceğim.

Portal'ı bir süre manyak bir kız tarafından takip edildiğimi düşünerek oynadım. O kızın benim karakterim olduğunu anladıktan sonra bu kez sevgili küplerimi nereye koyarsam nereyi açacağıma kafa yormam gerekti, tam tersi de geçerliydi: Nereye portal açarsam hangi küp nereye düşerdi? Sonra açtığım portallardan küp fırlatmalar başladı, sonra o portallar yardımıyla taretlere hedef şaşırtmaya geldi sıra. Ama en fenası, yalancı GLaDOS'tu. Ona inanmayı bütün kalbimle istiyordum ama anlamıştım, kek yalandı… ***-Serpil***



3. THE WITCHER

"Alt tarafı bir rol yapma oyunu" deyip geçemeyeceğiniz, sizi araştırmaya, öğrenmeye, gelişmeye zorlayan bir dünya sunuyor Witcher. Ancak öğrenerek gerçekten gelişebildiğiniz, öğrenmezseniz sadece eh oynadık işte diye geçiştirebileceğiniz ama kendinizi kandıracağınız bir oyun bu. Karakter geliştirme ekranında seçebileceğiniz onlarca seçenek arasında kaybolacaksınız. Geralt'ın karizması karşısında ezilirken yavaş yavaş o olacaksınız. Her şeyde olduğu gibi kaybettiğiniz hafızanızı geri kazanmak için de saatlerce kafa patlatacaksınız. Oynamadıysanız üzülün, oynadıysanız, ben bölmeyeyim, devam edin. Çünkü muhtemelen hala bitiremediniz. ***-Jesuskane***



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

SoF oyunlarına tüm saygımızı nasıl yitirebiliriz? Buyurun yapay zekâya. Gördüğünde durup boş boş suratıma bakan, dipçikle üstüme koşan, ilk kurşunu yediğinde kolları iki yana açıp halaya başlayan, oyuncuyu fark ettiğinde sadece düz bir çizgi üstünde oyuncuya doğru koşabilen ey ulu yapay montofon! Sana sesleniyorum ama boşuna. Çünkü ne konuşmayı, ne dinlemeyi ne de savaşmayı biliyorsun. Annemin kedisi Shila'yı oturttum bilgisayar başına, o bile bir solukta bitirdi Payback'i yalanarak. ***-Jesuskane***







1. COD4: MODERN WARFARE

Yılın en iyi oyunları dosyasını hazırlarken tartışmaların alevli olması, herkesin kendi sevdiği ya da sinir olduğu oyunlar için kapışması kaçınılmazdır. Bu sene de OGZ ekibi olmadık konularda saatlerce tartıştı durdu. Alevlenen her tartışma bu senenin açık oturum yöneticisi Serpil tarafından söndürüldü sabırla. Sabahın ilk ışıklarına yaklaşıldığında tüm hesaplaşmalar sonuçlanmış, bütün soruların cevabı alınmış ve listemiz hemen hemen tamamlanmıştı. Geriye bir tek en zor sorunun cevabını bulmak kalmıştı: Yılın en bomba, en iyi oyunu hangisi? Bir önceki sene yaklaşık 9 saatlik bir tartışmaya konu olan o zor soru.

Serpil "Peki yılın en bomba oyunu hangisi" diye sorduğunda önce rahatsız ve uzun bir sessizlik kapladı ortalığı. Herkes en kurt bakışıyla rakiplerini süzüyordu. Kıyamet, kesinlikle kopmak üzereydi...
- Bence Call of Duty 4 olsun.
- Evet evet Call of Duty en iyisi.
- Ben de tek geçerim CoD 4'ü!
- CoD olsun bence de!
Az önce ortaya attığı bombanın ofisi yerle bir etmesini bekleyen Serpil şaşkındı. "Ne yani herkes hemfikir mi? Çatlak ses yok mu? Sabaha kadar tartışmayacak mıyız?" Bu sorulara cevap veren olmadı. Herkes çoktan moddan çıkmış, ofis içine dağılmış, bir grup Burger King'in açılması için kaç saat beklemek gerektiğini tartışırken, diğer bir grup Lost teorilerine dalmıştı.

Bu sene belki de hiç olmadığı kadar etkilemişti bizi PC oyunları. İlk bakışta herkes *Crysis*'in ya da *Bioshock*'un yılın oyunu olabileceğini düşünüyordu. Ama bizim kalbimizde yer eden, bizi en çok etkileyen oyun açık farkla Call of Duty 4'dü. Oyunun önceki sayfalarda değindiğim adrenalin yükü, birbirinden farklı hazırlanmış bölümleri, muhteşem ses ve karakter animasyonları bugüne dek gördüğümüz tüm PC oyunlarından iyiydi. Hikayesi, grafikleri ve oynanışı için belki "devrim yaratacak", "gelmiş geçmiş en iyi" gibi büyük sözler sarf edemeyiz. Ama Call of Duty 4 her özelliğiyle kusursuzdu. İşi kadı kızında kusur bulmak olan, 40 kat döşekten bezelyeyi hisseden bizler, bugüne kadar Call of Duty 4'de burun kıvırabileceğimiz tek bir özellik bulamadık. Bu yüzden yılın en bomba oyununun Call of Duty 4 olmasına çok da şaşırmamalı. ***-Tuğbek***

2. CRYSIS

Yılın en bomba oyunları listesini uzattıkça uzatabilirdik. Zira yılın son üç ayını, üst üste çıkan bomba oyunlar arasında sıkışarak geçirdik. Ve Crysis tabii ki en fazla köşeye sıkıştıranlardan biriydi. Teknolojisi, hikâyesi, grafikleri ve aslında her şeyiyle ağzımızı açık bıraktı. Tüm güzelliğinin ve becerilerinin yanında tamamen Türkçe olarak piyasaya çıkması, bizi yerimizden hoplattı. Dünya listesinin 1 numarası Crysis, muhteşem Türkçe dublajıyla hepimizi kendine hayran bıraktı. ***-Jesuskane***

3. S.T.A.L.K.E.R

Dört yıldan fazla gecikince, STALKER ile ilgili çok da fazla bir ümidim kalmamıştı. Ne kadar güzel bir sürpriz oldu bu oyun bana! Rusların oyunlarını anlaşılamaz bulmuşumdur hep, Stalker'da da günümüz oyunlarındaki hint'ler, training'ler yoktu. Hatta oyunu birkaç kez bitirince oyunun hikayesi ancak anlaşılıyor, oyunun bitimindeki 7 sahte sondan birisine düşmemek için aşırı bir dikkat gerekiyordu. Bu yüzden STALKER, her şeyin giderek daha çok formüllere yaslandığı oyunlar arasından sıyrıldı bu yıl. ***-Sinan***

4. GOD OF WAR II

Açık açık "ilk oyuna çok benziyor" diye God of War 2 çıkmadan önce memnuniyetsizliğimi belirtmiştim birçok kez. Ama çok yanıldım, ne de iyi ettim.

God of War, zaten mükemmel olan birinci oyundan pek çok şeyi almış ve bir adım öteye götürmüştü. Müzikleriyle, aksiyonuyla, bulmacalarıyla hem PlayStation 2'nin iyi oyunlarından birisiydi, hem de yılın en bomba oyunlarından. **-Sinan**

5. BIOSHOCK

Bioshock'un çarpık bir oyun olacağı daha en baştan belliydi. Kendimizi güçlendirmek için, masum bir kıza zarar verebilir miydik? Ama sadece bu soru değildi oyun boyunca beynimizi kemiren. Her girdiğiniz oda, her dinlediğiniz teyp, Rapture'ın üzücü ama korkunç çöküşünü anlatıyordu. Günümüz uygarlığına da açık açık göndermeler yapabilen, görselliğiyle ve her şeyiyle bir sanat eseri niteliği taşıyan bir oyun olmuştu Bioshock. Hiç beklemediğimiz kadar iyiydi. ***-Sinan***







HELLGATE: LONDON

Güvendiğimiz dağlar tepemize yıkıldı! Diablo'yu, Starcraft'ı yapan ekibin başındaki Bill Roper'dan elbette hatasız, rafine, hikayesi bir oya gibi işlenmiş ve tekrar tekrar oynamak için can attığımız bir oyun beklemiştik. Onun yerine bize hatalarla dolu, ham, hikayesinin yerinde yeller esen ve başladıktan 1 saat sonra küsmüş bir şekilde uninstall ettiğimiz Hellgate: London verilmişti. Yılın en büyük hayal kırıklığı ve en patlak oyunu, hiç kuşkusuz Hellgate: London olmuştu. ***-Sinan***







ASSASSIN'S CREED

Yıllar geçip gidiyor ama oyun isimleri değişmiyor. Sadece sona eklenen rakamlar oynuyor. 2'ler 3'e, 4'e, 5'e dönerken sıkmaya devam ettiğimiz dişlerimiz bir yerden sonra çatırdamaya başlıyor. Ve sonunda isyan ediyoruz: "Yeter artık yeni oyun yapın! Yeter!" Assassin's Creed, gıcır fikri mülk (Intellectual Property – IP) açlığımızı en iyi gideren oyun oldu bu yıl. Herkesin içinde bir "ya Prince çakması çıkarsa" korkusu vardı ama Altair, ilk oyundan rüştünü ispatladı. Karizmasını ve yeteneklerini konuşturdu, hakkında ileri geri konuşanları susturdu. Oyunun hikâyesi de, içinde ufak tefek pürüzleri olsa da özgündü, merak uyandırıyordu ve yaratılan atmosferle bütünleşiyordu. Yapımcıların bu oyundan bol bol ekmek çıkartacakları, Hollywood'un tez zamanda harekete geçeceği, Altair'i kitap kapaklarında, oyuncakçılarda, kostüm dükkanlarında göreceğimiz günler yakındır… -Serpil





SIMCITY

Doğru, yıl sonuna doğru Societies diye bir şey çıktı. Ama bu oyunun SimCity'yle alakası, Tuğbek'in baleyle alakasından daha fazla değildi. Bütçeyi, planlamayı bir yana koyup birtakım puan hesaplarıyla yan yana binalar dikip Sim insanlarının geri planına karton şehirler döşediğimiz bir oyun yapmıştı Tilted Mill. Zaten sorun da buydu. Maxis yıllarca geliştirdiği oyununu Tilted Mill'e devretti ve ortaya oyundan ziyade oyuncağı andıran bir SimCity çıktı. Ve ne yazık ki oyun tuttu… Çünkü kolaydı. Bu da demektir ki, bundan sonra bildiğimiz anlamda bir SimCity göremeyeceğiz. Başımız sağolsun. ***-Serpil***





C&C3: TIBERIUM WARS

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının evrimini hızlandırdığı, standart kaynak topla-birim bas günlerinden iyiden iyiye uzaklaştığı bir dönemde Tiberium Savaşları ile GZS toprakları gerçek sahibinin eline geçti. Command & Conquer 3: Tiberium Wars, köklerine sadık yapısı, yüksek temposu ve muhteşem videolarıyla hem "retro" havasını solumamızı sağladı, hem de yıldızı sönmeye yüz tutmuş seriyi en çok oynananlar listesinin tepesine taşıdı. Hoş geldin Kane, özlettin kendini. ***–Jesuskane***





WARIOWARE: SMOOTH MOVES

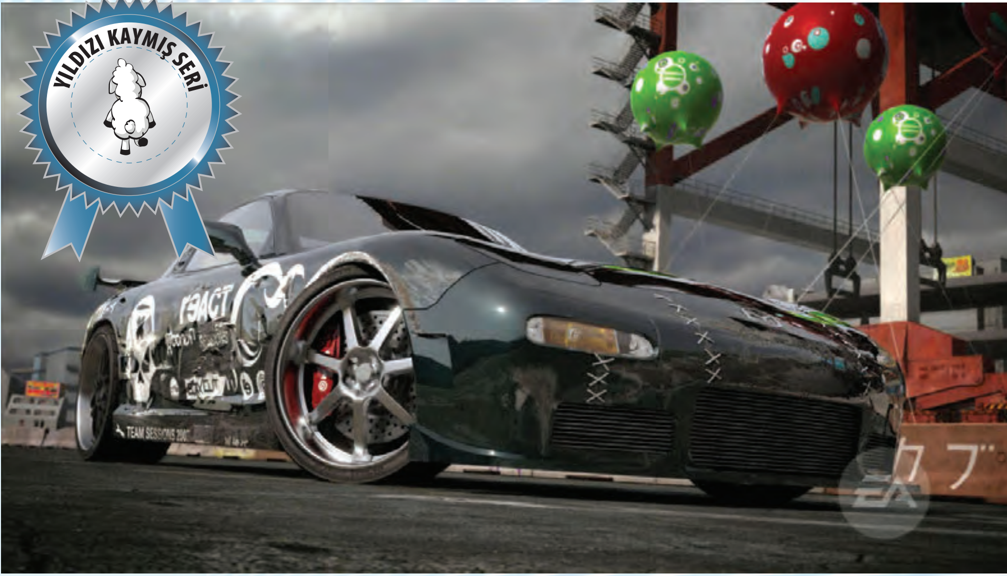
Siz hiç Warioware oynayan birisini gördünüz mü? Görmelisiniz… Fil gibi eğilip kalkan, kalçayı bir sağa bir sola kıvırtan, elleriyle havada deli gibi bir şeyler çizen tiplerdir onlar. Biz de bir ara öyle olmuştuk. Warioware, Wiimote'un kabiliyetlerini sonuna kadar kullanan bir oyundu. Jesuskane'in bir ara dediği gibi "o saçma hareketleri yapmamıza gerek yoktu". Ama yapınca daha zevkli oluyordu. Bu yılın en ne idüğü belirsiz oyunu Smooth Moves'du. ***-Sinan***





C&C3: TIBERIUM WARS

Command & Conquer 3'ün yıllar öncesinden hatırladığımız haline bu kadar sadık olması çok güzel bir sürpriz oldu. Yağ gibi akan, rahat oynanışı, *Supreme Commander*'dan folloş olmuş beyinlerimize ilaç gibi geldi. C&C3, neredeyse tek başına başlattığı gerçek zamanlı strateji türüne en sadık kalan ama yine de yeni neslin de nimetlerinden faydalanmasını bilen örnek bir oyundu. ***-Sinan***



NEED FOR SPEED

Hız bağımlısısınız ve kurtulmak mı istiyorsunuz? Size *ProStreet* öneriyoruz. PC donanımları teknolojinin suyunu çıkartmadan önce, gayet efendi spor arabalarımızla yarışırdık NFS diyarlarında. *Underground*'a gelindiğinde, yarış oyunları arasında gerçekten bir devrim yaratılmıştı. Bundan sonra çıkan her yeni oyunda "devrim" kelimesine abanmak, NFS'nin kaldırabileceğinden fazla hava basmaya başladı. *Most Wanted* ile hava basıncı daha mantıklı bir düzeye inerken, *ProStreet* balonu patlattı. "Devrim" günlerini çoktan geride bırakan NFS serisinin keyfi an itibari ile kaçmış bulunuyor. Biz önümüzdeki yarışlara bakalım artık. Goyun'u nasıl kurtaracağız o abladan (bkz. OGZ-Sayı2), onu düşünüyorum ben. ***-Jesuskane***



HALO 3

İlk oyunun reklam serileriyle başlayan bir şişirme hikayesinin sonu: Halo 3! Öyle bir balon ki şişirilen¸ Pokemon bozması düşmanlarına, tüm becerisi sağa yada sola yuvarlanmak olan yapay zekâsına, bayık ve klişe hikayesine, karizma özürlüsü ana karakterine rağmen "patlamaz bu, üçleyelim" diye kastırılan bir balon. Halbuki en iyi konsol FPS'si olarak lanse edilmese, gelmiş geçmiş oyunlar listesine zorla sokulmaya çalışılmasa daha az gözüme batacak, belki "bak konsola da idare eder bir FPS çıkarttılar sonunda" diyecektik. Ama Master Chief'in yaratıcılarının hırsının sınırı yok… Dördüncüyü de bekliyoruz! ***-Jesuskane***



CULPA INNATA

Belki biraz fazla soğuk ve oyuncudan uzak. Ancak türün tüm gereklerini hakkıyla yerine getiriyor. Macera oyunlarına azalan ilgiye karşı, kullanıcı dostu olmaya, şirin görünmeye çalışmadan derin hikayesi, zeki bulmacaları ve onlarca karakteri ile türü inceltmeye çalışmadan, tam tabiri ile damardan bir macera oyunuydu Culpa Innata. ***-Jesuskane***



CRYSIS

Küresel ısınma almış başını gidiyor, su kaynakları kuruyor ve yerküre yavaş yavaş yaşanmaz hale geliyor. Belki biz kuyruğu kurtardık ama torunlarımız Çankaya'dan Keçiören vapuruna binerken bizi pek de saygıyla anmayacaklar. Bu yüzden çevreci damarı kabaran OGZ ekibi yılın en çevreci oyununu ödüllendirmeye karar verdi. Ama baktık ki bu sene çıkan hiçbir oyunun çevreci bir yanı yok! Biz de en çevre katili oyunu, en nükleer olanı cezalandıralım dedik. Bir oyun nasıl çevreci olabilir, çevreye nasıl zarar verir, uzun uzun tartıştıktan sonra bir noktada hemfikir olduk. Oyuncuların çevreye en büyük zararının her geçen gün artan bilgisayar güç tüketimleri olduğuna karar verdik. 20 Watt'lardan başlayan oyun bilgisayarlarımız bugün 500 Watt'ı geçiyor. Düşünsenize biz oyun oynayalım diye kimbilir her sene kaç milyon metreküp doğal gaz yakılıyor elektrik santrallerinde.

Olaya bu açıdan bakınca bütün gözler Crysis'e çevrildi, kaçınılmaz olarak. Bu oyun yüzünden kimbilir kaç bin oyuncu daha çok elektrik tüketen ekran kartları ve işlemciler aldı, oyuncuların güç kaynaklarının toplam gücü kimbilir kaç milyon megawatt arttı. Crysis yüzünden bu sene daha çok sera gazı saldık atmosfere, daha çok tükettik dünyanın kaynaklarını.

Pişman mıyız? Pek sanmıyorum. Ama yine de pis Crysis, kaka Crysis, daha az öldür güzel doğamızı, az sistem iste daha yavaş çölleşelim demeden de geçmeyeceğiz. ***–Tuğbek***



TOMB RAIDER UNDERWORLD

LEGEND, DEĞİŞİMİN SADECE İLK ADIMIYDI

- ALİ SEZGİN, BERKANT AKARCAN

Lara Croft'la tanışmamızın üstünden tam 12 yıl geçti. Kendi halinde bir hazine avcısı olarak başladığı kariyerinde bu kadar hızlı yükseleceğinin kendisi de farkında değildi belki ama Lara şeytani tarikatları yok etti, Bengal kaplanlarının neslini tüketti, birkaç kez dünyayı kurtardı ve en önemlisi, oyuncuların kalbini çaldı.

Tomb Raider'ı seven oyuncular, serinin inişli çıkışlı yapısından ne kadar çok acı çektiler. Bir oyun muhteşem bulmacalarla ve görülmeye değer sayısız doğa harikasıyla dolup taşarken, bir sonraki oyun alakasız bir şekilde aksiyona ve gizliliğe yönelebiliyordu. "Sürekli yenilenen bir seri" fikri, teorik olarak kulağa tabii ki çok hoş geliyordu ama sürekli değişen oyun yapısı ve birbiri ardına çıkan oyunların neredeyse orijinaliyle alakasız bir hale bürünmesi, Tomb Raider hayranlarını yavaş yavaş küstürdü. Ve hatta kusturdu.

Angel of Darkness fecaatinden sonra (haklı) eleştirilere dayanamayan Eidos, zekice bir kararla seriyi Crystal Dynamics'e devretti. *Legacy of Kain* ve *Soul Reaver* serilerini yapmış, başarılı bir firma olan Crystal Dynamics, Tomb Raider gibi yıpranmış bir seriye girişerek o güne kadar yarattıkları olumlu imajı tersine çevirme riskini de almış oluyorlardı. Ama yüzleri kara çıkmadı. *Tomb Raider: Legend*'la Lara'nın sönmeye yakın yıldızını bir güzel parlattıkları yetmedi, *Anniversary* ile de 10. yılında ilk Tomb Raider'a saygılarını sundular. >>

TOMB RAIDER UNDERWORLD


Lara, tıpkı Altair gibi , artık çıkıntı olarak gördüğünüz her notaya tutunabiliyor.

Ama hikâye burada bitmiyor. Crystal Dynamics, serinin son oyunu Tomb Raider: Underworld ile çıtayı daha da yükseltme hazırlığında. Legend da, Anniversary de çok iyi oyunlardı, evet. Tomb Raider'ı bir ayağını mezardan çıkartmayı da başardılar, ama birer klasik de değillerdi doğrusu. Hepimiz biliyoruz ki 2007 bizim aksiyon oyunlarından beklentilerimizi çok değiştirdi. Assassin's Creed, Heavenly Sword ve de özellikle de Uncharted gibi oyunlardan sonra, eski formüllere sadık kalan bir Tomb Raider çok çekici gelmiyor değil mi? Öyleyse Underworld için neden heyecanlanmalıyız? Eski mezara yeni adetler geliyor da ondan.

TOMB RAIDER THE MOVIE

Tomb Raider film serisinin üçüncüsünün de çekileceği kesinleşti (ama biz seviniyor muyuz bu habere, kesinlikle hayır). Senaryosu ve oyuncu kadrosu henüz kesinleşmediyse de başrol olarak Angeline Jolie ile anlaşma imzalandığı kesin. Angeline Jolie şu günlerde film için doğum sonrası aldığı kiloları vermeye çalışıyormuş harıl harıl. Oysa biz kendisini posterlerde ve Tomb Raider ile alakalı olmayan filmlerinde görmeyi seviyoruz. Mümkünse Lara Croft'tan uzak durmasını diliyor, gözlerinden öpüyoruz.



MAYA TOPRAKLARININ BEREKETİ

İlk Tomb Raider'a başladığınız anı hatırlıyor musunuz? Daha önce hiç görmediğiniz türdeki bu oyunda, ne yapacağınızı ve nereye gideceğinizi bilemeden, bölümlerde saatlerce nasıl kaybolduğunuzu? O şelaleden kaç kez aşağı düştüğünüzü? İlk kaplanınızla karşılaşmanızı? O korkunç T-Rex'i? "Şu noktaya git" diyerek elinizden tutan oyunların her yeri kapladığı günümüzde, "şimdi ne yapacağım?!" diye paniklemeyi ne kadar özlediğimizi fark ediyor musunuz?

Yeni Tomb Raider'la birlikte özlediğimiz bir şeyi geri getiriyor: Bize sınırsız serbestlik veriyor. Oyuncuyu görünmez bir yol üstünde ilerletmiyor Underworld. Araştırma yapmaya zorlayacak, karşılığında da ödüllendirecek. Sizi Oyungezer'i okuduğunuz sıcak odanızdan alıyor ve Güney Amerika'daki Maya tapınaklarına taşıyor Underworld. *Anniversary*'yi bir ara oyun sayarsak, Lara Croft maceralarına *Legend*'ın kaldığı yerden burada devam ediyor. Kıyameti anlatan eski bir Maya efsanesi etrafında gelişiyor oyun. Efsaneye göre 2012 yılında yeraltı ve yerüstünü birbirinden ayıran geçitler bir daha kapanmamak üzere sonsuza dek açılacaktır. Lara da bölgede bulunan bir hazinenin peşine düşmüşken, bu efsaneyi araştırmaya başlıyor.

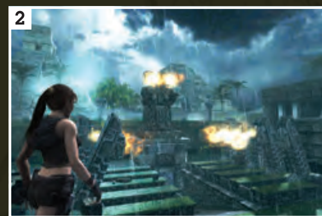
Crystal Dynamics sadece öncekileri aratmayan bir oyun yapma derdinde değil. Her açıdan kusursuz bir Tomb Raider macerası tasarlamak istiyorlar. Meksika'daki gerçek Maya kalıntıları da dahil olmak üzere birçok ülkeyi ziyaret edip çekimler yapmalarının sebebi de bu. Bu konuda sonuna kadar heveslenebilirsiniz çünkü Underworld'le sadece Maya'nın hikâye fışkıran bereketli topraklarını değil, eski ve esrarengiz birçok uygarlığın yeraltındaki gizli şehirlerini ve yıkıntılarını da ziyaret edeceğiz. Ve bu yeraltı uygarlıkları, sandığınız kadar ıssız değil. Karşılaşacağınız "şeylerin" basit yaratıklar olmadığını da şimdiden söyleyelim.

KANCAYA TAKILANLAR

Underworld'ün temelleri çatışmadan çok keşif ve araştırma üzerine kuruluyor. Silahlarınızdan çok çevreyi kullanacaksınız. Özellikle önceki oyunlarda oldukça beğenilmesine rağmen sadece bulmaca ve platform bölümlerinde kullanabildiğimiz kancamız da nihayet gerçek bir silah oluyor! Örneğin, imha etmek istediğiniz bir tarihi yapıt ve birkaç da kötü adam mı var? Eskiden olsa adamları öldürüp harabeyi de kendi haline bırakırdık. Artık kancamızı harabeyi adamların üzerine devirmek için kullanabileceğiz. Bir kancayla iki kuş vurmak diye buna denir işte (*kancayı tarihi bina yıkıp kuş vurmak dışında daha yararlı kullandığımız sahneler de görürüz inşallah – Serpil*).


Artık yakın dövüş teknikleri de biliyoruz. Tabii siyah bir panterle yakın dövüşe girmek ne kadar akıllıca, onu bilemeyiz.


1

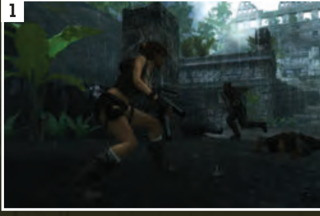

2

1- Harmandalı, Lara'nın memleketi Essex'in yerel oyunlarındandır.

2- Alevler rüzgarın değişen yönüne uygun olarak dalgalanıyor.

1- Silahlı adamlar belanız olacak. Sizin tırmanabildiğiniz her yere onlar da çıkabiliyor.

2- Çer çamur içinde debelenen Lara, batan üstüne başına üzüntüyle bakıyor.







Oyunda ilk kez motion-capture ile el animasyonu teknikleri bir arada kullanılmış. Sebebi, tabii ki daha gerçekçi bir Lara yapabilmek.

KARŞIMIZDA MACERAYA AÇ, "ŞURADAN BİR HERİF ÇIKSA DA TABANCALARIMLA OYNASAM!" DİYEN ZIPIR LARA YERİNE, OTUZLARINA YENİ GİRMİŞ, MACERAYA TOK AMA GEREKTİĞİNDE DE GÖZÜNÜ BUDAKTAN SAKINMAYAN BİR LARA VAR

Yapımcıların diline dolanan esas konu başlığı ise "yeni nesil". Yeni nesil oynanış, yeni nesil bulmacalar, yeni nesil Lara Croft… Uzayıp giden bu yeni nesil listesinde Underworld'ün en iddialı olduğu yanı yenilenmiş grafikleri. Tomb Raider serisi hiçbir zaman görselleriyle iddialı bir oyun olmadı ama Underworld'le birlikte bu da değişiyor çünkü Lara ilk kez bu kadar "gerçek" görünüyor, hareket ediyor ve bakıyor. O orantısız vücut gitmiş bir defa. Onca maceranın mirası olan kasları, hareketlerindeki akıcılık, zorlu bir tırmanışın ardından terlemesi, saçlarının bukle bukle dalgalanışı, kamerayı çevirdiğinizde gözlerindeki bakış… Sadece Lara'nın dış görünümünde değil, çevreyle etkileşiminde de ortaya çıkıyor yeni neslin güzellikleri. Mesela bileğine kadar çamura batarsa, sadece oranın kirlendiğini görebiliyorsunuz. Biraz sonra yağmur başladığında, bileklerindeki çamur akıp gidiyor. Bir şelalenin altına girdiğinde, su içinden geçmiyor, *vücudunun üstünden* akıyor. Beyler, uyarmadı demeyin. Bilmem farkında mısınız ama, eski göz ağrınıza tekrar aşık olmak üzeresiniz.

Güzellik konusunda Lara'yı gölgede bırakabilecek tek şey ise yağmur ormanları. Tropikal yağmurlar ormanı saatler süren bir banyoya sokarken, yansımalar ve çevredeki bitkilerin nazik salınışları atmosferi kusursuz bir şekilde tamamlıyor. Underworld'ün en gerçekçi "doğa efektlerine" sahip olacağını iddia ediyor serinin baş tasarımcısı *Eric Lindstrom*. Özellikle de yıldırım efektleri konusunda oldukça iddialı. Geliştirdikleri light mapping ve dinamik ışıklandırmaları harmanlayan teknik sayesinde dudak uçuklatan yıldırımlar düşeceğini söylüyor kendisi. Valla, durduk yere çarpılmadığımız sürece bizim için sorun yok.

KEŞİF DUYGUSU

Eric Lindstrom, bir zamanlar Tomb Raider'ı diğer oyunlardan ayıran keşif duygusunun geri geleceğini de iddia ediyor. Fotoğraf gerçekliğinde dediği ama bize göre "o kadar da değil ama gayet başarılı" olan görsellerin yanında, ellerindeki her şeyi inandırıcılık için kullandıklarını belirtiyor: *"Dinozorların neslini tüketen, şehirlerde çatıdan çatıya zıplayan bir Lara görmek istemiyor insanlar. Keşfeden, araştıran, ele geçiren eski Lara'yı istiyorlar. Bunun için de Güney Amerika'dan daha iyi bir yer olamazdı."* Lindstrom'a göre inandırıcılığı sağlayan ana etmen küçük detaylar olacak. Lara'nın ıslak toprak üzerinde yürürken bıraktığı ve kısa süre sonra yağmur tarafından silinen izler, bitmek bilmeyen yağışın yarattığı su birikintilerinde

YILLANAN LARA CROFT

Yaşlı kadın yoktur, eskitilmiş şarap vardır. Mesela Lara! İlk oyunlarda dev göğüsleri ve kalçalarıyla dikkat çeken Lara (o neslin dikkatini hep bunlar çekiyordu) , zamanla daha insancıl, daha gerçekçi bir görüntüye kavuştu. Bunda şüphesiz ki poligon sayısının artmasının da önemli bir etkisi oldu. Gelin, zaman tüneli biçimindeki fotoğraf bandımıza bakalım ve geçen on iki yıl Lara'ya nasıl yaramış görelim. Aşağıya sayısız gold paketini ve ilk oyunun yeniden yapımı olan Anniversary'yi eklemedik ki Tomb Raider kronolojisi konusunda kafamız daha da çok karışmasın. Sadece esas oyunlar var yani.



1996: Tomb Raider 1



1997: Tomb Raider 2



1998: Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft



1998: Tomb Raider: The Last Revelation



2000: Tomb Raider: Chronicles



2003: Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness



2006: Lara Croft Tomb Raider: Legend



2008: Lara Croft Tomb Raider: Underworld



Kancamız hem bulmacaların çözümünde, hem de düşmanlara tuzak kurmak için sık sık elimizde olacak.

görebileceğiniz yansımalar gibi detaylar, bu atmosferi sağlayan küçük ama önemli detaylardan sadece ikisi.
Underworld'de öncekilerden daha gerçekçi ama ilk oyundakine en yakın Lara modeli yaratılmış. Crystal Dynamics "yeni yetme" imajının artık Lara için eskidiğine karar vermiş ve daha deneyimli, daha becerikli bir kahramana dönüştürmüş onu. Karşımızda maceraya aç, "şuradan bir herif çıksa da tabancalarımla oynasam!" diyen zıpır Lara yerine, otuzlarına yeni girmiş, maceraya tok ama gerektiğinde de gözünü budaktan sakınmayan bir Lara var.

Bir yanda ormanlar, bir yanda gizli tapınaklar… Underworld açık ve kapalı mekânların kullanımı konusunda dengeyi tutturabilirse tekrar hissinden uzak bir oyun olacak. Şükür ki yapımcılar da bunun farkında ve her mekânı kendine has zorlukları olacak şekilde tasarlıyorlar. Örneğin ormanlarda hava şartları sizi zorlayacak ana etmen iken, yeraltında sonu gelmeyen tuzaklar ve zamana yenik düşmüş yapılar sürekli diken üstünde hissetmenize neden olacak. Yazının tam bu noktasında Eric Lindstrom bir kez daha devreye giriyor ve çevrenin önemini vurguluyor: *"Hava şartlarının Lara'ya etkisi büyük. Islak zeminler kayganlaşıyor. Bu yüzden, etrafa "özenle" serpiştirdiğimiz su birikintilerine Lara'nın çok dikkat etmesi gerekecek."*





1- Artık bir yerlere tırmanırken ıslak olup olmadığına da dikkat etmek zorundayız.

2- "Lara doğal hayata karşı" Underworld'ün ana teması. Hayvanlardan doğa koşullarına kadar herşey bize karşı.


Lara'mız çok daha gerçekçi. Bunu sağlamak için Lara modelinin dokusu 8 kat farklı efektten geçiyor. Duruma göre terlediğini bile göreceğiz.

ORMANLAR FİDANA…

Crysis'in oyun dünyasına verdiği "maksimum etkileşim" hediyesini Crystal Dynamics de büyük bir memnuniyetle kabul etmiş. Girilen ufak bir çatışma bile ortamda büyük değişikliklere yol açabiliyor. Yıkılan harabeler, kırılan ağaç dalları, bütün o hengamenin bıraktığı izler o noktada çatışma yaşandığının delilleri olarak kalıyor.

ERIC LIDSTROM

Tomb Raider'ın kreatif direktörü

Oyun yapımına profesyonel olarak 1989'da yaptığı Keef the Thief: A Boy and His Lockpick adlı oyunla başlayan Eric, Crystal Dynamics ve Eidos'tan önce Electronic Arts'da çalıştı. Bugüne kadar yapımında çalıştığı oyunlar arasında The Horde, Akuji The Heartless, La Pucelle Tactics, Tomb Raider Legend en dikkat çekenleri.



Lindstrom Lara'dan bahsetmeye devam ediyor: *"Önceki oyunlarda oyuncuların yaşadığı en büyük hayal kırıklığı, Lara'nın tırmanabilinir görülen yerlere yetişebildiği halde tutunamamasıydı. Bize göre eğer Lara'nın o çıkıntıya tutunabileceğini düşünüyorsanız Lara oraya tutunmalıdır. Bu kadar basit."* Hayır Eric, o kadar basit olmadığını biliyoruz. Yapımcı Lara'nın etkileşime geçebileceği noktaları arttırarak hareket serbestliği getirmiş. Artık bir platforma büyük bir atlayış ile mi, yoksa daha basit ama daha uzun yolu seçip tırmanarak mı ulaşacağımızı seçme şansına sahibiz. Tutunacak yer serbestliği konusunda *Assassin's Creed*'den esinlenilmesi kulağa çok önemli bir yenilik olarak gelmese de, her zaman farklı yollar arayan oyungezerler için son derece önemli bir detay bu.

Underworld'de çevre elementleri de eskisine oranla önemini arttırmış. Lara bir odun parçasını meşaleye dönüştürebiliyor, yerden aldığı bir taşı tabancasıyla beraber silah olarak kullanabiliyor. Ayrıca her yeni oyunda atletizm becerisini biraz daha geliştiren Lara, bu oyunla da yeni numaralara sahip olmasa kalbimiz kırılırdı. En önemli yenilik Lara'nın bir yere tutunurken silahını çekebilmesi. Yerden taş alıp silah olarak kullanmaktan daha çok işe yarayacağı kesin.

Yeni oyunun en belirgin farklarından biri de bölüm yapılarının oldukça zorlaştırılmış olması. Özellikle Legend ile kıyasladığımızda bölümler çok daha çetrefilli ve büyük olacak. Zorluk seviyesi, saç baş yoldurmak yerine bir şeyler başarma hissini verebilecekse buna da hiçbir itirazımız yok.

Bütün ısrarlarımıza rağmen Lara'nın Underworld'deki düşmanları hakkında fazla bilgi alamadık. Kaplan, koala, Berkant gibi bilumum orman zararlısını avlayarak başlayacağımız yolculuğumuz tapınaklara yaklaştıkça daha insani hedeflerle devam edecek. Ancak çok doğru bir kararla, artık oyunda çok daha az silahlı düşman olmasına karar verilmiş. Tabii ki Lara'nın güzelim "Duble Magnum"u yerli yerinde duruyor, ancak düşmanlarınız öncelikle "sizi etkisiz hale getirmeyi" tercih edecek. Bu da Lara'nın en önemli yeni özelliklerinden bir olan "yakın dövüşe" sıkça başvurması demek. Bloklar, karşı yumruklar ve sırttan atmalar Lara'nın maceraya iyi bir sensei ile hazırlandığını gösteriyor.

KIPIR KIPIR ZEKÂ

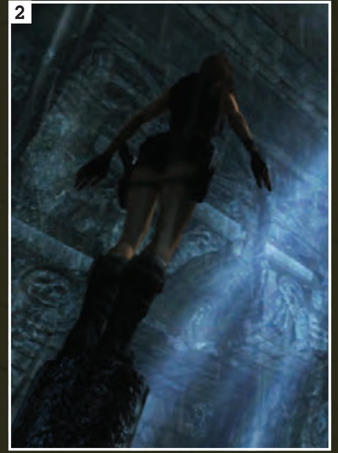
Yapay zeka ile ilgili önemli bir detay ise, artık hepsinin en az Lara kadar atletik olmaları (Çin aerobik takımı ile mi kapışacağız yoksa?). Yani çıkılması zor bir yere tırmanarak sırra kadem bastığımız günler geride kaldı, sizin çıkabildiğiniz her yere onlar da arkanızdan tırmanacak. İkinci kötü haberimiz de "*bölge sistemi*". Bölgesine girildiğini farkeden vahşi bir kaplan orayı savunmak için saldırganlaşacak. İşin güzel yanı ise bu agresif tavırların sadece Lara'nın şahsına yönelmiş olmaması. Yarısını yediği bir cesedin yanı başında öğle uykusuna dalmış kaplanlar görebileceğiz oyunda ilerlerken.

"*Bulmacaları da unutmadık*" diyor Eric. Önceki oyunlardan çok daha zor, daha komplike ve bazen tüm bir bölümü kaplayan bulmacalar hazırlıyorlar. Ve söylediğine göre bulmacaları çözerken kancamızı sık sık kullanacağız. Gerektiğinde kaya yığınlarını çekerek kendimize yol açabilecek, gerektiğinde kancamızı dev bir bulmacanın parçalarını yerine koymak için kullanabileceğiz. Tahmin edebileceğiniz üzere oyundaki bulmacalar daha çok Maya efsaneleriyle ilişkili şeyler. Eh, güneş takvimi üzerine de bir bulmaca olmazsa olmaz. Oyundaki ana bulmacalardan biri olan bu puzzle oldukça enteresan bir sisteme sahip. Öbür dünyaya giden kapının işleyişini çözmesi gereken Lara, takvimdeki simgeleri orada bulunan elementlerle doğru şekilde eşleştirirse yeraltına giden kapıyı kısa süreliğine açmayı başarıyor. Derken ışık kaynağı değişiyor ve dolayısıyla takvim de onunla beraber değişip kapıyı kapatıyor. Lara yine aynı bulmacayı çözmek zorunda kalıyor ancak tek bir farkla: İlk bulmacayı çözmek için referans aldığı duvardaki simgeler artık geçerli değil. Bu yüzden ilk bulmacada çıkardığı eşleşmeleri ikincisi için kullanması gerekiyor. İlginç bir not olarak belirtelim, Lara'nın motosikletinin de birçok bulmacanın çözümünde anahtar rolü üstleneceği söyleniyor… Eksik bir dişlinin yerine onu koyamayacağımıza göre, motor üstünde akrobatik atlayışlara da hazırlıklı olmalıyız.

Tam yazıyı paketlemeye hazırlanırken kulağımıza birkaç küçük bilgi daha geldi. Duyduk ki Lara oyun boyunca yalnız olmayacak ve geçmişteki bazı dostlarından, hatta eski düşmanlarından yardım alması gerekecek. Belki de bu sayede Lara'nın annesinin *Legend*'da tanık olduğumuz muamması nihayet çözülür, meraktan ölüyor da değildik ama olsun. Unutmadan söyleyeyim, Legend'da Lara'yı seslendiren İngiliz tiyatro sanatçısı *Keeley Hawes*, Underworld'de de işine devam ediyor.

Elbette bütün bu bilgiler buzdağının sadece görünen, daha doğrusu bize gösterilmek istenen kısmı. Eğer ki yapımcılar vaat ettikleri her şeyi gerçekleştirebilirse ilk Tomb Raider'dan bile daha heyecan verici bir oyun olabilir Underworld. Angel of Darkness'tan sonra iyice boynu bükülen, seriden ümidini kesen benim gibi eski Tomb Raider hayranları için Underworld'ün anlamı çok büyük. Legend ile yarasından akan kanı durduran Lara, yıllar sonra tekrar zirveye oynuyor. Etkileşim bolluğu, büyük bölümler, orijinal ve zorlu bulmacalar... Sizin de nabzınız yükselmiyor mu? Hayır mı? Peki ya daha olgun, daha yetenekli, daha "gerçek" bir Lara desek? İşte bu yüzden oyunun her açıdan iyi olacağına zaten şüphemiz yok, esas soru "en iyi" olup olamayacağı.





1- Lara gizli bir bölmeyi keşfeder.

2- Denge ve fizik kuralları oyundaki platform ve bulmacalara üstesinden gelmek için çok dikkat etmeniz lazım.

LARA ANKARA'YA GELSİN

Underworld ile ilgili bir detay var ki, bizi oldukça heyecanlandırıyor. Henüz doğrulanmış olmasa da Lara'nın Güney Amerika'dan sonra macerasını bitirmek üzere Mezapotamya topraklarına uğrayabileceği dedikoduları özellikle Tomb Raider forumlarında oldukça büyük bir tartışma konusu. Belki Ankara'ya da uğrar da bir çayımı içer, tiramisumu yer.





inceleme



64 Ratchet & Clank Future

HERKESİN METAL OLDUĞU DÜNYADA TEK ORGANİK CANLI OLMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

48 - DARKNESS WITHIN
Türk yapımı adventure'lar gurbet ellerde görücüye çıkıyor. Biz de peşlerinden koşup sizlere yetiştiriyoruz herkesten önce.

54 - VIVA PINATA
Sanal hayvancıklar yetiştirmekten de öteye geçip, oyuncak hayvancıklar yetiştiriyoruz.

61 - S. HOLMES VS ARSENE LUPIN
Ünlü dedektif bu kez çetin cevize çarptı. Fransız hırsız Arsene Lupin'le Holmes'un zamana karşı yarışı.

66 - PROJECT GOTHAM RACING 4
Rüya gibi arabalar ve gerçek şehirlerde son sürat bir yarış heyecanı.

70 - WII FIT
Ekran karşısında egzersiz yaparken eğlenmek isteyenlere gün doğdu.

72 - ZACK & WIKI
Aksiyon Adventure'ların revaçta olduğu 90'ların havasını taşıyan Zack & Wiki, Wii'nin son aylardaki en iyi oyunlarından.

Bir adventure'ın korkutucu olabilmesi zordur. Ama Türk yapımı bir oyun olan Darkness Within bunu başarıyor.

Darkness Within
In Pursuit of Loath Nolder

IA, IA CTHULHU FTAGH'N - ESER GÜVEN

Kulağa garip gelebilir ama ben kabus görmeyi seviyorum. Hele de korkuyu yaratan o tarif edilemez dehşetler, ismi ağza alınamayacak yaratıklar doğrudan görülemiyorsa, yalnızca hissediliyorsa o kâbus tadından yenmez. Lovecraft'ı da bu yüzden seviyorum. Hatta daha dün gece rüyamda Nyarlathotep beni kovalarken şu dörtlüğü mırıldandığım rivayet edilir...

Lovecraft'lı oyun geldi mi
İncelemesi bana düştü mü
Issız acun kaldı mı
Neyleyim ben, a dostlar

KORKTUNUZ MU?

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder (biz yazarlar böyle uzun isimli oyunları pek seviyoruz, karakter çalmak için bire bir. Yine de biz bundan sonra DW diyelim) Galip Kartoğlu, Oral ve Onur Şamlı'nın kurduğu *Zoetrope Interactive*'in ilk oyunu. Görüldüğü üzere artık "üç Türk biraraya gelirse ne yapar" sorusunun yeni bir cevabı var.

Oyunda Loath Nolder ismindeki özel dedektifi (ki kendisi cinayetten aranıyor) arayan Howard Loreid'i oynuyoruz. Oyun başladığında dikkatinizi çekecek ilk şey, Lovecraft öykülerinin vazgeçilmezi olan tımarhane ortamının o tanıdık havası... Lovecraft'ın dünyasında açıklanması mümkün olmayan korkularla karşılaşanlar er ya da geç kafayı üşütür, üşütmese bile kimse anlattıklarına inanmayacağından (ve o ruh haliyle en güvende hissettiği yer olduğundan) kendisini tımarhanede bulur. DW'nin açılış demosu da bize aşağı yukarı benzer bir durumda olduğumuzu hissettiriyor.

DW'i panoramik adventure olarak değerlendirebiliriz. İçinde bulunduğunuz ekranda 360 derece dönebiliyor, kol mesafesindeki eşyalarla etkileşim kurabiliyorsunuz. İstediğiniz yöne serbestçe gitmeniz mümkün değil, belli bir yöne doğru gidebileceğinizde imleç değişiyor ve o yöne doğru bir adım atıyorsunuz. Oyunun durağan grafikleri oldukça güzel, ortam çizimleri mümkün olduğunca detaylı yapılmış ve size o bakabildiğiniz 360 dereceyi de kullanma isteği veriyor. Ama karakter çizimlerinin aynı derecede başarılı olduğunu söylemem mümkün değil. Yalnızlık hissinden

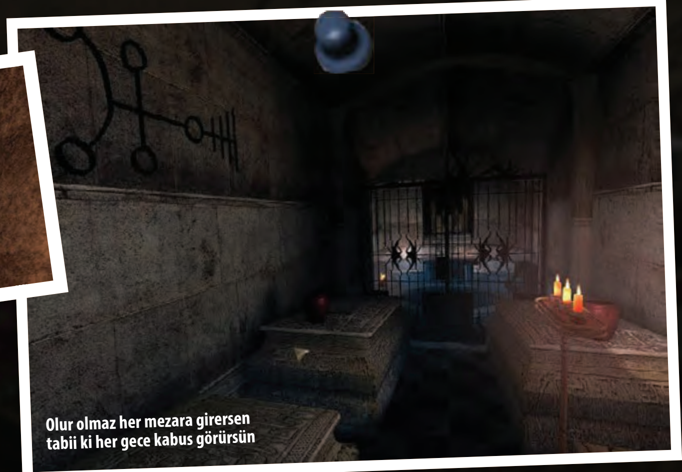




1- En güzel fotoları sizler için duvarımdaki haritaya iğneledim.

2- Oyundaki en orijinal kısımlardan biri bu ama çok kısa sürüyor.

3- Ne işimiz var elalemin tünelinde, durup dururken korkacağız şimdi.



Olur olmaz her mezara girersen tabii ki her gece kabus görürsün

BİRARAYA GELEN HER ÜÇ TÜRK OYUN YAPAR OLDU



bir türlü kurtulamadığınız yetmiyormuş gibi (karşılaştığınız karakter sayısı o kadar az ki kendinizi ıssız bir adada sanabilirsiniz), varolan az sayıdaki karakter de kötü çizilmiş. Bu halleriyle hiç de ürpertici değiller maalesef.

Çeşitli bulmacaları çözdüğünüzde veya doğru adımları attığınızda haritanızda gidebileceğiniz yeni bir yer açılıyor. Çoğu zaman açılacak yerin ne olacağını tahmin edebiliyor ve uğraşınızı bunun üzerine yönlendiriyorsunuz. Böylece 'şimdi ne yapacağım yahu?' sorusunu pek sık sormanıza gerek kalmıyor.

Ben bir adventure oyununu değerlendirirken bulmacaları ve senaryoyu en ön planda tutuyorum. Dolayısıyla eğer oyundaki bulmacalar çok iyi olsaydı diğer eksikliklerini görmezden gelebilirdim. Bu bulmacalar zayıf demek değil, aksine bazıları ciddi anlamda zor olmuş, çözmeye çalışırken beyniniz yerinden oynuyor. Ama ben 'deneme yanılma' tipi bulmacalarla karşılaştığımda oyundan biraz soğuyorum. Örneğin bir yerde ajandayı açmak için bir tarih girmemiz gerekiyor. Diyelim ki tarihin ne olduğunu buldunuz, atıyorum 8 Mayıs 1975 olsun. Bunu nasıl girersiniz? 08-05-1975 diye, değil mi? Peki ajandada Amerikan tarih sisteminin kullanıldığını ve önce ayı girmeniz gerektiğini nasıl akıl edeceksiniz? İşte ancak bulduğunuz tarihten yüzde yüz eminseniz, 'dur ya, bir de şunu deneyeyim' dediğinizde bulabiliyorsunuz bunun cevabını. Ayrıca bulmacaların çoğu kitap ve doküman okumak konusundaki dikkatinizi test ediyor. Her diyalogu pat diye geçenlerdenseniz oyunda ilerlemeniz mümkün olmayacak. Ancak bu büyük bir eksi değil çünkü oyundaki dokümanları okumak bence oldukça eğlenceliydi, hepsi de büyük bir özenle hazırlanmış, kafanızda olayları şekillendirmenize (eksik parçalar çok olsa da) yardımcı oluyorlar.

Bir Lovecraft esinlenmesinin sizi çiçeklerle böceklerle uğraştırmasını bekleyemezsiniz değil mi? E siz ekran başında bile korkuyorsanız Howard ne yapsın? O da endişelendiğinde veya tırstığında kalbi küt küt atmaya başlıyor, görüntü bulanıklaşıyor. Onun heyecanını siz de hissediyor ve 'eyvah, şimdi köşeden biri fırlayacak!' diye beklemeye başlıyorsunuz. Bu beklentiye girdiğinizden bir anda ortaya çıkan korku öğesinin etkisi pek de şaşırtıcı olmayabiliyor işte.

Sonuç itibariyle DW hiç de kötü bir adventure değil. Benzerlerinden farklı mı? Evet. Zor mu? Evet. Hataları var mı? Çokça. Ama unutmamak gerek ki bu Zoetrope Interactive'in ilk oyunu ve bence bir ilk oyun için kesinlikle gelecek vaat ediyor. Eğer eleştirileri dikkate alır ve kendilerini geliştirirlerse (ki bundan şüphem yok) bir dahaki oyunun şaşırtıcı derecede başarılı olmasını umabiliriz. Bence alın, oynayın, takıldığınız yerde tam çözümümüzden faydalanın ve DW'e bir şans verin. Eğer vermezseniz de Yog-Sothoth peşinize düşsün.

> **Yapım:** Zoetrope Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 128MB ekran kartı, 1 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 256MB Pixel Shader 2.0 destekli ekran kartı > **Web Sitesi:** www.zoetropeint.com/ln/

SORU&CEVAP: ONUR ŞAMLI

Hep biz mi anlatacağız oyunları? Yapımcıların söz hakkı olmayacak mı eleştirilere? Hem belki söylemek isteyip de imkân bulamadıkları şeyler vardır. Bu düşünceyle oyunun yapımcılarından Onur Şamlı'ya sordum.



Eser - İlk oyununuz için bağımsız bir konu yerine Lovecraft'ı tema olarak seçmek bir risk değil mi? Lovecraft hayranı oyunseverlerin beklentilerini karşıladığınıza inanıyor musunuz?

Onur - Aslında biz H.P.Lovecraft'ın herhangi bir hikâyesini direk olarak kullanmadığımız için oyunumuzun Lovecraft temalarıyla donatılmış bağımsız bir hikâye olduğunu söyleyebilirim. Bu açıdan riskli bir seçim yaptığımızı düşünmüyoruz. Ve sizin de bildiğiniz gibi piyasada zaten başka Lovecraft temalı oyunlar da var. Ve evet, kesinlikle beklentileri karşıladığımıza inanıyoruz. Bazı forumlardaki konuşmalar ve bize gönderilen mailler de bizim için bunun doğru olduğunun açık bir kanıtı.

E - Oyununuz incelemelerde çoğunlukla orta seviyede notlar aldı. Böyle bir sonucu bekliyor muydunuz? Yapılan eleştirilerde katılmadığınız noktalar oldu mu?

O - Böyle sonuçlar tabii ki beklemiyorduk ve incelemelerde katılmadığımız birçok nokta var. Bazı insanlar, artık adventure türünün (özellikle panoramik adventure oyunlarının) çağın gerisinde kaldığını ve sıkıcı olduğunu düşünüyor. Ve oyunumuz H.P.Lovecraft'ın hikâyelerinden esinlenen bir oyun olduğu için, aksiyon oyuncularının beklentileri farklı oldu. Ama adventure oyuncuları için herhangi bir problem olmadığını görüyoruz. İkinci projemizde bunların hepsini göz önünde bulunduracağız.

E - Darkness Within nispeten kısa bir oyundu, diğer oyunlarınızda da aynı süreyi mi hedefleyeceksiniz yoksa sizden daha detaylı ve uzun oyunlar mı beklemeliyiz?

O - Biz aslında Darkness Within'in kısa bir oyun olduğunu düşünmüyoruz. Piyasada çok daha kısa süren adventure oyunları var. Ama tabii ki ikinci projemiz daha uzun sürecek bir oyun olacak.

Eser'in yorumu*: Diğer bazı oyunların kısa olması, bir oyunun kısalığını pek de haklı çıkarmıyor bence :) DW'i ilk kez bitirmem yalnızca iki gün sürdü, oyundaki gizleri bulmaya çalışmak için ikinciyi oynadığımda 3 saatten fazla sürdüğünü sanmıyorum. Oyunun süresi yalnızca az sayıdaki bulmacada takıldığınız zaman uzuyor, bence bulmaca sayısının artmasıyla birlikte oyun süresi de uzayacaktır.*

E - Darkness Within'deki gizler ve sürprizler için çok düşündünüz mü? Ayrıca cidden bunların tümünü bulan var mı diye merak ediyorum. Çünkü oyunu iki kere bitirmeme rağmen ikiden fazla "easter egg" bulamadım, gizlerde de oldukça eksiğim var :)

O - Evet, üzerlerinde epey düşündük. Bazıları gerçekten çok iyi saklanmış durumda. Hepsini bulan kişiler mevcut, hatta forumumuzda oyundan tam not almış kişileri görebilirsiniz. Her şeyi bulmak için ipuçlarını kaçırmadan, oldukça dikkatli oynamak gerekiyor.

Eser'in yorumu: *Bu gazla üçüncü seferinde hepsini buluyorum, anlaşıldı.*

E - Oyunda Türkçe desteği görememek beni üzdü. Her ne kadar oyun Türkiye'de satılamıyor olsa da dil değişimi için bir yama yayınlamayı düşünüyor musunuz? Ayrıca oyunun Türkiye'de satılması için herhangi bir girişiminiz oldu mu? Olduysa nasıl tepkilerle karşılaştınız?

O - Evet, bu durum bizi de üzüyor. Biz en baştan beri Türkçe dil desteği eklemeyi düşünüyorduk. Fakat bunu yapmak ne yazık ki doğrudan bizim elimizde olan bir şey değil, tamamen dağıtıcımızın sorumluluğunda. Yani şu an için planlarımız arasında oyuna Türkçe dil desteği ekleyecek bir yama hazırlamak yok. Oyunun satılmasıyla ilgili girişimlerimiz oldu. Dağıtımcımız Lighthouse Interactive ile bu konuda görüştük ve bazı Türk oyun dağıtım şirketlerinin kendilerine başvurmuş olduğunu fakat bir anlaşmaya varılamadığını öğrendik. Bir oyunun lokalizasyon giderlerini karşılaması için en az 10 bin adet satması gerekiyor ve bize bunun Türkiye'de mümkün olamayacağını söylendi. Ne yazık ki bizim bu konuda şu an için yapabileceğimiz bir şey yok.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Zoetrope ilk oyunuyla potansiyel sahibi olduğunu kanıtlıyor.

7.1





FLIGHT SIMULATOR X ACCELERATION

SES HIZINI AŞIYORUZ, CAMLARA DİKKAT! - ERDEM MADARALI

Geçen yıl simulasyoncular için ne kadar vasat bir yıldı ya Allah aşkına? Ben yılbaşından itibaren *IL-2*'nin varisi *Storm Of War* ve yıllar sonra çıkacak ilk adamakıllı helikopter simülasyonu *Black Shark* gibi oyunlar için gün sayarken, birbiri ardına gelen ertelemeler joystiğimin direğini kırdı maalesef. Simülasyonlar dışındaki hemen her oyun türü altın çağını yaşanırken, biz garibanlar "haşarı oğlanlara" imrenerek bakıp artık iyice yıllanan klasiklere devam etmek zorunda kaldık. Bu mudur adaletin ey fani dünya?!

"İyice yıllanan klasiklere" diyerek drama yaptığıma bakmayın, 2006'nın sonlarına yetişen FSX geçen yılın en çok oynanan simülasyonlarından biriydi. Çıkar çıkmaz sabit disklerimizi ele geçiren FSX, bir anda başlayan paralı-parasız eklenti çılgınlığıyla da sağolsun kuraklık dönemini kolay atlatmamızı sağladı. Tabii herkesin uzun süre tek tek eklentilerle uğraşması da beklenemezdi, daha "resmi" bir içerik gerekiyordu. Mesela Acceleration gibi…

MELABA UZAYLILAR!

Acceleration'ın kapsamı, dışarıdan oldukça mütevazı gözüküyor. **Paketin konusu** adından da anlaşıldığı gibi **hız**. Dolayısıyla eklenen uçaklarda hız ve manevra yeteneği göze çarpıyor. Bunlardan ilki EH-101 *Merlin* ki ben ona "uçakopter" diyorum, bir kargo/yolcu helikopteri. İngilizlerin gözbebeği olan EH-101'in manevra kabiliyeti en kıvrak uçakları aratmıyor. Kullanmaya alışmak biraz uzun sürse de öğrendikten sonra minibüs şoförü moduna girip olur olmaz manevralar yapmaya başlıyorsunuz. Görevler de EH-101'in manevra yeteneğini test edecek biçimde tasarlanmış. Bunların arasında patlayan bir yanardağdan araştırma ekibini kurtarmak, ülkeye kaçak olarak girmeye çalışan göçmenleri engellemek gibi ilginç görevler var. İkinci uçak ise *Süper Böcek* F/A 18A ki bence Acceleration'ı almanız için başlı başına yeterli bir sebep. Barışçıl FSX'te görmeye alışık olmadığımız türden bir uçak olmasının yanı sıra oyuna eklediği derinlik, bir uçağın katabileceklerinden daha fazla. 15 TIR'la konsere gelen sanatçılar gibi, F/A-18A da FSX'e tam bir uçak gemisi filo setiyle katılıyor. Oyundaki en detaylı görünüşe sahip uçaklardan olmasının yanı sıra bir de kokpite atlayıp düğmeleri karıştırmaya başlayınca fark edeceksiniz ki, radar sistemleri dâhil F-18'de ne var ne yoksa modellenmiş (silah sistemleri dışında, cıs!). Yüksek gerçekçilik seviyesinde oynamayı seviyorsanız kendinizi saatlerce bu sistemlerle uğraşırken bulacaksınız. Bunun yanında "savaş uçağı pilotluğunun onda dokuzu" olan uçak gemisine inişi çalışırken bol bol lastik (ya da benim gibi biraz da gemi) yakacaksınız. F/A-18'e özel görevlerden bahsedip heyecanını kaçırmak istemem ama bu uçağımız FS tarihinin en ilginç görevlerine sahip desem yeridir. Üçüncü uçak ise İkinci Dünya Savaşı'nın efsanevi kuşu P-51D *Mustang*. Ancak bu sefer uçağınızın gücünü Nazi uçaklarını avlamak için değil, uçak yarışlarında rakiplerinize üstün gelmek için kullanıyorsunuz.

Oyunun geri kalanı da tabii ki unutulmamış. Red Bull Air Race yarışları için yeni mekânlar eklenmiş. Bunların içerisinde İstanbul 2006 da var ki, buradaki detaylar dudak uçuklatacak seviyede. FSX'teki performans sorunu geçen yıl çoğu kişinin başını ağrıtmıştı. Acceleration Service Pack 2 yamasıyla geliyor ve bu yama özellikle çift-çekirdekli işlemciler için performans iyileştirmeleri sağlıyor.

Bir oyunda bu terimi kullanmak biraz garip olacak ama Acceleration, FSX için tek tek profesyonel eklentilerle karşılaştırdığımızda muhteşem bir fiyat/performans oranına sahip. Makul fiyatına karşılık oldukça kaliteli bir içeriğe sahip oluyorsunuz. Yolcu uçaklarıyla tıngır mıngır uçmaktan sıkıldıysanız ve FSX'te biraz daha aksiyon arıyorsanız hiç tereddüt etmeyin.



1- Mustang'le uçarken gaza fazla yüklenmeyin, yoksa 3000 beygirlik motor kısa sürede kendisini parçalayabiliyor!



2- Eğer ikinci teli tutturabilirseniz mükemmel bir iniş yapmış sayılıyorsunuz.



Palmiye enflasyonunu saymazsak İstanbul'un modellemesi çok gerçekçi.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Zengin içerik.
+ Eğlenceli görevler.
+ Detaylı uçaklar.

- Uçaklar her FSX sevene hitap etmeyebilir.
- Yeni uçaklar için daha detaylı eğitimler olmalıydı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Flight Simulator X'e bir adrenalin iğnesi yapmak istiyorsanız mutlaka denemelisiniz.

8.4



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Microsoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Microsoft Türkiye > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB DX9 Ekran Kartı, 14 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3,0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB DX9 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.microsoft.com/games/pc/fsxacceleration.aspx





Kutu kutu gemi dizaynları bir süre sonra savaşlardan nefret ettiriyor.

SPACEFORCE CAPTAINS

HER KAPTANDAN KAHRAMAN OLUR MU? - ERDEM MADARALI

O kadar orijinal bir oyun düşünün ki kahramanlar (Hero) üzerine kurulu olsun. Bu kahramanlarınızın savaşıp ortalığı dağıtmadığı sıralarda takılacakları bir adet kaleniz, bu kalenizde de size asker sağlayan ve gelirinizi artıracak türlerden binalar olsun. Hatta hatta daha da "özgün" olsun diye oyunu sıra bazlı yapın. Kalenizin dışına da gezilip tozulacak, kaynak toplanıp yaratık kesilecek bir dünya koydunuz mu tamamdır. Kafanızda bazı çağrışımlar uyandı herhalde. Hemen *"Heroes!"(HoMAM)* diye düşündünüz ama yanıldınız. Karşımızda Starforce: Captains var. Bakın bir de pis pis sırıtıyor bize…

Bence yapımcıların oturaklı bir sistemi olan oyunları yorumlamaya çalışmalarında pek bir problem yok. Tabii her zaman "ben daha iyisini yaparım kardeşim!" diyerek ortaya çıkan "kendini bilmezler" de olacaktır. Taklit ya da yeni, her iki durumda da asıl dikkat edilmesi gereken şey bu işi hakkıyla yapabiliyor olmak. Peki tüm bunlarla Spaceforce Captains'in alakası nedir? Buyurun, sabıka kaydına bir göz atalım.

KAPTANIN KOPYA DEFTERİ

Yukarıda da bahsettiğim gibi Captains, *Heroes*'un sıra bazlı stratejilere getirdiği bakış açısını bire-bir kopyalamaya çalışmış. Hatta öyle ki, bu kopyalama mevzusu önce ırklarda gözümüze çarpıyor. Oyunda altı adet "özgün" ırk bulunuyor ki bunlar da aslında bildiğimiz Orklar, Ölümsüzler, Elfler gibi ırkların Starforce evrenine uyarlanmış versiyonları. Bunu not aldıktan sonra senaryoya başlıyoruz. Oyunun başında elimizde sadece bir "kaptan" var. Bu kaptanımız ve emrindeki ufak bir güçle önce kendimize bir "Starbase" ele geçiriyoruz. Bu uzay üslerinde yeni kaptanlar kiralanıp yeni gemi üretimi yapılabiliyor ki, bunlar için değişik türde kaynaklar gerekiyor. SC yapımcıları burada pek kafa yormaya gerek duymamışlar ve *Heroes*'daki altın, sülfür, kristal gibi kaynaklar yine altın (ugh!), nanobot, mineral gibi isimlerle evlat edinilmiş. Üssümüzde araştırma faaliyetlerine de girişebiliyoruz ama ne yazık ki "5 konuyu birden topluca araştır" gibi yüzeysel komutlardan öteye gidemiyoruz.

Üssümüze bir göz attıktan sonra dış uzaya açıldığımızda Starcraft'ın uzay platformlarına benzeyen bir ortamda buluyoruz kendimizi. Açıkçası ilk bakışta kendinizi labirentteki peyniri arayan bir fareye benzetebilirsiniz. Çünkü oyun uzayda geçmesine ve tamamen üç boyutlu olmasına rağmen, oynanışın "örnek alınan" oyuna uyması için hareket özgürlüğümüz iki boyutlu düzlemle sınırlandırılmış. Gönül isterdi ki üç boyutun ferahlığını arkamıza alıp haritada bir aşağı bir yukarı hareket edebilelim, alışılmış sistemden uzaklaşıp rahat bir nefes alalım ama yine hüsran. Haritaya bir göz gezdirdiğimizde hayır sahibi kişilerin bıraktığı kaynaklar ve genelde onları koruyan asi filolar gözümüze çarpıyor. Ayrıca her kaynağın ayrı tür bir "madeni" var ki, asıl amacınız zaten bunları ele geçirerek elde tutmak. Savaşları



Ne iyi? Ne Kötü?
- + Nostalji yaşatabiliyor.
- + Oyundaki metinler fena değil
- - Senaryolar sıkıcı.
- - Vasat grafikler.
- - Heroes'un ucuz bir kopyası.

İstasyonumuza döner-dürüm tesisi kurduktan sonra işler birden açılıyor nedense…

Hikâye o kadar etkileyici ki, o heyecanı kahramanımızın gözlerinden okuyabiliyoruz.



Heroes ile karşılaştırmaya gerek bile yok çünkü tamamen aynı. Karelere bölünmüş haritada sırayla oynadığınız savaşlar bana pek bir sıkıcı geldi. Zira birimlerinizin tasarımları aşırı bir farklılık göstermiyor ve kullanacakları silahları siz seçemiyorsunuz. Birim hareket ettirmek ve saldırmak dışında yapabileceğiniz tüm müdahaleler ise kaptanlarınızın "büyüleri" ile oluyor. FIS!

Aslında Spaceforce Captains'e ilk başladığımda bunun ilginç bir *Heroes* yorumu olacağını düşünüyordum. Örneğin *Master Of Orion*'un şehir yönetimi ve birim tasarımını alıp, üzerine *Homeworld*'un üç boyutlu serbestliğini bocalayıp, *Heroes*'un sıra bazlı oynanışıyla birleştirebilirlerdi. Şu anki haliyle pek parlak gözükmüyor kendileri.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Heroes delileri bir göz atabilir, kalanlar kendilerini kurtarsın!

5.1



> **Tür:** Sıra tabanlı strateji > **Yapım:** Provox Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2.0 Ghz İşlemci, 768 MB Bellek, DX9 Destekli Ekran Kartı, 3 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, DX9 Destekli Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.sfcaptains.com


Bütün mahalle toplanmış, pikniğe gitmiş gibi değil mi? Birazdan "yakartop" başlayacak.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Başarılı fraksiyonlar arası diplomasi
+ Yapay zekâ
+ Etkileşimli dünya
+ Görevlerin sunumu

- Oyun türün kurtları için bile fazlaca dişli
- Teknik olarak tatmin edici değil
- Çok oyunculu mod desteği yok

DEPTHS OF PERIL

HİÇBİR DIABLO KLONU BU KADAR STRATEJİK OLMADI - GÖKER NURBEYLER

Sinan "Gökercan, tam sana göre bir oyunum var" dediğinde eğer o aralar beklediğim bir oyun yoksa kulaklarımı dört açarım. Hayır, adıma "–can" takısını hangi mantıkla eklediğini anlamak için değil. Vereceği oyunun gizli bir hit mi yoksa tam bir angarya mı olduğunu merak ederim. Fakat bu sefer biraz daha farklı oldu. Sinan'ın oyundan bahsederken "Bir bilmecem var çocuklar" modunda az cümle kullanması önemli bir ipucuydu.

Beni bekleyen Depths of Peril (DoP) yalnızca web sitesinden çekilebiliyor ve teknik açıdan eski bir Diablo klonunu andırıyordu. Oyunu edinirken DoP hakkında yaptığım mini araştırmada oyunun "en iyi serbest yapım" ödülleri bulunduğunu, yapımcısının Counter-Strike ve Heavy Metal F.A.K.K 2 (bir çizgi roman oyunu için çok sanatsal bir isim değil mi?) projelerinde parmağı olduğunu öğrendim. DoP'un taktiksel yönü ise öve öve bitirilemiyordu.

AMA BU GÖREVİ BAŞKASI ALMIŞ

Bir süre oynadıktan sonra diyebilirim ki; DoP'a alelade bir Diablo klonu demekle Civilization'a "taklit bir yapı stratejisi" demek aynı kapıya çıkar. DoP'ta bir şehirdeki birkaç loncadan (Covenant olarak geçiyor) birine bağlıyız. Aynı bir aksiyon RYO'da olduğu gibi yaratık kesiyor, ganimet topluyor ve görev tamamlıyoruz. İşin ilginç tarafı rakip loncaların da aynı şeyi yapıyor oluşu. Yani yardım bekleyen bir NPC görevinde bizden önce davranıp ödülü kapabilirler! Yaptıklarınız, bilgisayar kontrolündeki loncalarla iletişiminizi direkt etkiliyor. Bu loncalarla müttefik olabilir, ticaret yapabilir veya kendilerini düşman belleyebilirsiniz. Fakat emin olun, onlar da aynısını yapacaklar. Yapmaya niyetlendiğiniz bir görev ya da almaya çalıştığınız bir ödül mü var? Olay mahalline vardığınızda bir tanesinin sizden önce gidip parsayı topladığını öğrenebilirsiniz. Kimin ne yaptığı şehirdeki NPC'lerin olaylara bakışını da etkiliyor. Benim gibi oyunlardaki her şeyi okuyup atmosferine girmeyi sevenlerdenseniz metinlerdeki dokundurmalar ve olay örgüsü çok hoşunuza gidecek. Yalnız oyunu yalnızca klasik bir Diablo klonu gibi gelişigüzel oynadığınız takdirde derinliğine (Depths?) giremeden menüler arasında bunalıp, birkaç kez de öldükten sonra "eksik olsun" diyebilirsiniz.


Diplomasi ekranında rakiplerin gücünü ve kimin kimi ne kadar sevdiğini görmek mümkün.

DIABLO 3 GRAFİK MOTORU

Oyundaki sınıflar alışılageldik: Fighter, Wizard, Priest ve Rogue. Her sınıf 20 kadar yeteneğe sahip. Bunun dışında görevler ve sağdan soldan toplanan donanımla geliştirilen ek yetenekler bulunuyor. Görevler aksiyon RYO'lardan farklı değil. Yalnız diplomatik anlaşmalar ve koşuşturmaca nedeniyle daha eğlenceli bir hal alıyorlar. Bunun dışında zamanla yarıştıran görevler yer alıyor. Oyunda yanımıza yapay zekâ kontrolünde bir yoldaş da alabiliyoruz.

Oyunun en büyük dezavantajı Ultima Online ayarında grafiklerin yetersiz gelmesi. Ayrıca rakipler orta zorlukta bile "benim" diyen oyuncuları bezdirebilir. Bunun dışında oyun nadiren de olsa göçüp autosave'i yanında götürebilir. Tam tek kişilik bir oyun olsa da DoP'a çok oyuncu modu da eklense fena olmazdı.



DİPLOMATİK RYO

DoP oynarken bir noktadan sonra gittikçe hırslandığınızı ve bunu iki yaratık daha kesmek için değil, rakip loncalara derslerini vermek için yaptığınızı hissediyorsunuz. Ben bunu başarılı bir görev sonrası kaba bir tabirle "aha nasıl çaktım!" dediğimi görünce fark ettim. Bu hissi verebilen oyunu her türlü içi boş grafik şölenine tercih ederim. Siz de en azından bir demosuna göz atın, pişman olmayacaksınız.

Not: 30 dolar fiyatı olan oyunu yalnızca web sitesinden edinebilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Aksiyonla inanılmaz bir diplomasi anlayışını birleştirerek "Diablo klonu" kurtuluyor ve türüne yeni bir soluk getiriyor.

7.8



> **Tür:** Aksiyon RYO > **Yapım:** Soldak Entertainment > **Dağıtım:** Soldak Entertainment > **Yaş Sınırı:** 6+ > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok
> **Minimum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 150 MB HD Alanı, GeForce 2 > **Önerilen Sistem:** 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, GeForge 3 > **Web:** http://www.soldak.com

BLACKSITE AREA 51

1- Nevada'nın ciddi bir solucan problemi var. Jiple giderken bunlar, helikopterle gezerken de abileri çıkıyor karşımıza.

2- "Ölü taklidi yaparsak dokunmaz" diyorsun, he mi?"


1


2

UZAYLI DEDİĞİN ÇÖLDE YAŞAR - JESUSKANE

Baştan söyleyeyim; önümüzdeki ay içinde elime bu ayarda bir tek oyun daha geçerse Kane&Lynch yazımda bahsettiğim "Karambole gelmiş oyunlar (KGO) kuşağı" adlı hayali yazı dizisini gerçekten hazırlamaya başlayabilirim. Varsa böyle yeni bir trend, takipçisi olalım nitekim. Blacksite'ın türüne de FPS demeyelim, KGO olarak değiştirelim.

Midway, bu KGO'muzda 51'inci Bölge hikâyelerinin suyunu sıkmaya devam ediyor. Unreal 3 motoru ile hazırlanan Blacksite da zaten sadece bu suyu sıkılmış oyunlar arasında parlamaya muktedir. Irak'ta nükleer silahların peşinde koşturan Echo Timi'nin lideri Aeran Pierce olarak oyuna hızlı bir giriş yapıyoruz. Irak'ın tozu toprağı arasından üstümüze çullanan tipi bozuk insanımsı yaratıklar kısa sürede neyle karşı karşıya olduğumuzu anlamamızı sağlıyor. İleride eksikliğini çok çekeceğimiz şeylerden biri olan "olan biteni açıklama" kısmı, Irak topraklarında hızlandırılmış kurs misali çıkıyor karşımıza. Flashback tadındaki bu giriş bölümünü oynadıktan sonra, nihayet oyuna hazırız… Nevada çöllerinde dört döneceğimiz, 51'inci Bölge'ye sıkça teğet geçeceğimiz bölümler birbiri ardına sıralanmaya başlayabilir.

BAĞDAT-NEVADA ARASI GİZEM TURLARI

Uzaylıydı, gizemdi, aksiyondu, bunlar güzel şeyler. Bu öğeleri bir araya getirebilmek de bir başarı elbette. Hele ki bir bilgisayar oyunu yapıyorsanız ve elinizde Unreal gibi muhteşem bir oyun motoru varsa. Aksiyon ve uzaylı öğelerini gayet güzel kullanan Blacksite'ta uzaylı dostlarımız yavaş yavaş çeşitlenirken zaman zaman gayet yaratıcı yaşam türleriyle de karşılaşıyoruz. Ancak oyunun en önemli ve en zayıf yanı olan "atmosfer" mevzusu biraz karışık. Bir gizem yaratmaya çalışıyor Blacksite, aslında başarılı da oluyor. Ta ki siz merak ediyormuş gibi yapmayı bırakana kadar… İşte o anda ne atmosfer ne de heyecan kalıyor. Oyunun çizgisel yapısını da ekleyince (ya da çıkarınca), geriye hoşa gidebilecek bir tek grafikler ve müzikler kalıyor.

Unreal'ın nimetlerinden sonuna kadar yararlanan Midway, harita tasarımları konusunda da pek başarılı. Oyunun çizgisel yapısına rağmen çok nadiren daha önce bulunduğumuz bölgelere dönmek zorunda kalıyoruz. Ulaştığım her yeni mekân, durup sağı solu kısa bir süre bile olsa inceleme ihtiyacı duymama neden olacak güzellikteydi. Karakterler de gayet ayrıntılı ve gerçekçi. Tek bir gariplikleri varsa o da birçoğunun vantrilok olması. Ara video yerine kullanılan önceden hazırlanmış sahnelerde çoğu karakterin, ağzını oynatmadan konuşmayı başarabilmesi en azından bana garip geldi. Amerikan ordusunda böyle bir eğitim mi veriliyor? Genellikle yavan ve heyecansız olsa da seslendirmelerin orta halli olduğunu söyleyebiliriz. Zaman zaman heyecanlanıp oyunla ilgilenmenizi bile sağlayabilirler. Ama tüm numaraları bu kadar.

DEFOLU EMİR-KOMUTA ZİNCİRİ

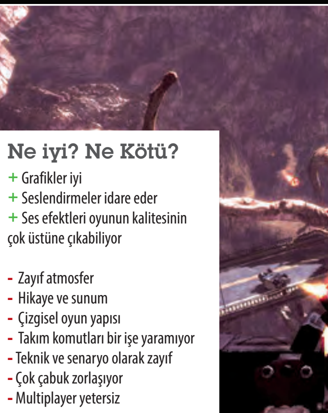
Oyun duyurulduğunda üstünde çokça durulan takım bazlı oyun sistemini de unutmamak gerekiyor. Blacksite'ın genelinde siz dahil üç kişiden oluşan timinizle ilerliyorsunuz. Yoldaşlarınızı tek tuşla sağa sola gönderebiliyor, kapıları açtırmak için kullanabiliyor, sabit makinalı tüfek yuvalarına yollayabiliyor, belli bir düşmana saldırma emriyle yönlendirebiliyorsunuz. Ancak emir-komuta zinciri ne yapımcının söylediği gibi, ne de disiplinli bir timden bekleneceği gibi işliyor. Şuraya git dediğiniz karakter "Yes sör" dedikten sonra kafasına göre takılmaya devam ediyor. Önce bizi sallamayıp akabinde önden koşup kapıları falan açmaları biraz kafa karıştırıyor, yalaka gibiler sanki. "Ben de kapı açmak istiyorum artık" dediğiniz ilk ve muhtemelen son oyun Blacksite. Takım komuta muhabbetleri hakkında söylenen bir başka şey de takımın moral durumunun oyun üstünde etkisi olacağı idi. Var da zaten: Ekranda bir süreliğine bir mesaj beliriyor; "Takımın morali yüksek"! Evet, hepsi bu kadar. Çarpışmalarda genellikle etkisiz eleman rolünü üstlenen takım üyelerimizin öldükten bir süre sonra zart diye canlanması, bu sözde sistemi de direkt çöp kutusuna yollamaya yetiyor.

UZAYLI EZMELİ KAŞARLI SANDVİÇ

Üstünde biraz daha uğraşılsa, grafiklere kasıldığı kadar atmosfere kasılsa, bir iki ay daha geç piyasaya çıkmayı göze alsa Blacksite başarılı bir FPS olabilirmiş. Ancak bu dediklerimin hiçbiri gerçekleşmediğinden, tamamlanmadan piyasaya çıkmış, hatırı sayılır sayıda bug içeren ve burun farkıyla "beyinsiz aksiyon oyunları" kuşağı sınırları içinde kalan bir oyun ortaya çıkmış. Ne online ne de tek kişilik oyun sizi uzun süre oyalayamayacak. Üzüldüm, ama artık önümüzdeki oyunlara bakalım.

Çekme demedim mi ben güzelim sana, hı? Gizli operasyon diyorum anlamıyor musun?





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Grafikler iyi
+ Seslendirmeler idare eder
+ Ses efektleri oyunun kalitesinin çok üstüne çıkabiliyor

- Zayıf atmosfer
- Hikaye ve sunum
- Çizgisel oyun yapısı
- Takım komutları bir işe yaramıyor
- Teknik ve senaryo olarak zayıf
- Çok çabuk zorlaşıyor
- Multiplayer yetersiz



Yaratıcılığın tavan yaptığı anlardan biri. Helikopter gezimiz hoş sürprizlere gebe.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yarım bırakılmış oyunlar kuşağının yeni üyesi. Her FPS'yi oynamalıyım diye delirmiyorsanız pek de gerek yok.

6.3



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Midway Studio Austin > **Türkiye dağıtıcısı:** Midway > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB bellek, 256MB ekran kartı, 1.1GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 2GB bellek, 512MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.blacksitegame.com

KOV BOSTANCI DANAYI / YEMESİN PİÑATAYI - SERPİL ULUTÜRK

Evde bir saksı çiçeğini bile yaşatmayı başaramayan bir insanın ellerine bırakılacak oyun muydun sen Viva Piñata? Ben kim, bahçe çapalamak kim… Neyse ki evcil hayvanlar konusunda fena sayılmam, Ziggy sayesinde on yıllık tecrübem var, ona öyle çok şey öğrettim ki… (koltuğun arkasına fırlattığım terliğimi bir gün getireceği konusundaki umudumu hâlâ koruyorum). Ama bir Ziggy'yle bir piñatanın (pinyata diye okunur) ortak yanlarını bulmak için öncelikle bu bahçecilik oyununun dünyasını anlamaya çalışmalıyım.

Biz şehir hayatına gömüleli amma değişmiş ekosistem yahu? Şuradaki kanatlı şeyler, evet biraz serçeye benziyor ama yeşil kirpiklerinden kuşkulanmadım da değil. Aaaaa, arı! Ama bu kilim desenli? Şu zıplayıp duran şey tavşan olmalı, hem havuç da seviyor? Sanmıyorum ya, hiç kulaksız tavşan olur mu, sırtında da saçakları var, ne alaka? Hepiniz mi tapirsiniz be kardeşim… Yok, o da değilmiş… Bunların hepsi kartondan yapılmış ve içleri şeker doldurulmuş oyuncaklarmış, isimleri de o yüzden hayvan değil piñataymış. Hani bir ağacın dalında sallandırılan ve gözleri bağlı, eli sopalı doğum günü çocuğu tarafından vurula vurula parçalanan parti eğlencesi nesneleri…

Kendi bahçesi olan evlerde yaşamadığımız ve doğum günü partisi anlayışımızı milleti Pizza Hut'a toplayıp "yiyebileceğinin üç misli pizza" çerçevesine sığdırdığımız için (*öyle deme, sarımsaklı ekmek de yiyebilirsin – Serpil* – N'oluyo be? Niye kendime not yazıyorsun ben?) pek aşina değiliz biz bu eğlenceye. Zaten Viva Piñata da piñataların sopalandığı bu partilerden birinde değil, huzur içinde yaşadıkları ve bol bol şekerlendikleri bir bahçede geçiyor. Alabildiğine nefis bir ortamda, alabildiğine tonton bir bahçıvan edasıyla piñata yetiştiriyoruz oyun boyunca. Bunun için de öncelikle bahçeyi adam etmek gerekiyor.

KAHRAMAN BAHÇIVAN SÜNEYE KARŞI

Oyun hemen bir kürek tutuşturuyor elimize. Biz de bakımsız kalmış, ot bürümüş bahçeyi temizlemeye başlıyoruz: Toprağı havalandır, gereksiz nesneleri çöpe at, otları temizle, oyundaki en değerli şeyi yani tohumları serp, sula onları, bitki olsunlar… İlk ziyaretçi piñata geldi mi? Şimdi onu buranın yaşanabilir bir yer olduğuna ikna etmek lâzım. İşte bu noktada hayvanlarla piñatalar arasındaki ilk fark da ortaya çıkıyor. Daha önce kaç solucanı sizin bahçede tutabilmek için "daha karpuz kesecektik" yalanı atmak zorunda kaldınız? Piñatalar cidden seçici hayvanlar. Sizin bahçede yaşamaya karar verirken, onlara ne sunduğunuza bakıyorlar. Yatacak yer ve yiyecek garantisi mesela. Böylece solucandan file kadar her çeşit piñataya yuva yapmamız gerektiğini öğreniyoruz.

Viva Piñata 2006 sonunda çıkmış bir Xbox 360 oyunu. PC'de oynarken de çıkış yılını değil ama konsoldan geldiğini fazlasıyla hissettiriyor. Kontrollerin umutsuzca PC'ye direniş gösterdiğini hissediyorsunuz oynarken. Bazen beş kez tıklamadan açılmayan menüler, bazen hareketlerinizi takip etmeyen imleç, bazen döndürülemez hale gelen kamera, çoğu zaman da bir "back" tuşunun olmayışı vesilesiyle piñataların asıl yaşam alanının 360 olduğu yüzünüze vuruluyor. Ama o sırada bahçeniz ve içinde dolaşan pıtırcıklar öyle nefis görünüyor ki bu imaları yok sayıp, hipnotize olmuş şekilde oyuna devam ediyorsunuz.







1: Oyuncak ayıların uçan domuzlarla beslendiğini biliyor muydunuz? National Geographics'ten öğrenemeyeceğiniz çok şey var Viva Pinata'da.

2: Bu serçeler aşık. Hatta birazdan çocukları olacak.



Viva Pinata'da dans dersleri almak, eşinizi aldatmakla aynı anlama geliyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Nefis bahçe ortamı
+ Yıllar sonra özgün bir tycoon
+ Piñata çeşitliliği
+ Keşfedilecek çok şey var

- Bahçenin büyüklüğü binalarla orantısız
- Sesler ve müzikler tatsız
- Viva Piñata'yı altın PC'ye koymuşlar, "ille de 360" diye ciklemiş, o derece

1: Bahçeyi adam edip oyunun gözüne girmeyi başarırsanız, yeni alet-edevatla ödüllendiriliyorsunuz.

2: Fiyatlar çok kazık oyunda. Hani çiftçinin kara gün dostuydunuz?





Zaten toprağa basmışsınız ayağınızı, bütün elektriğinizi verip rahatlamışsınız. Bir de üstüne cıvıl cıvıl bir bahçe, rengarenk hayvanımsılar, şeker gibi animasyonlar… Ne kızıcam açılmayan menülere falan?

Ama çok da yaymayın, bahçedeki nüfus arttıkça yapılacak işler de yığılmaya başlıyor çünkü. Örneğin piñataların sizden kaçıp bir başka bahçeye yerleşmemesi için onlara yiyecek sağlamalısınız sürekli. Otçul olanları idare etmek kolay da diğer piñatalarla beslenen kartonobur canlılarınızı hayatta tutmak ve bu arada besin zincirinin alt basamaklarında kalan türlerin yokolup gitmesini önlemek için çiftleştirme işine de el atmalısınız. Zira nedense siz elinden tutmadıkça çiftlerin üreme güdüsü devreye girmiyor (Ziggy öyle mi halbuki?). Her piñata türünün çiftleşmek için belli koşulları var ve bunlar günlüğümüze otomatikman işleniyor. Hepsi tamam olduğunda, önce canlınızı seçip sonra eşine tıklıyorsunuz ve biyoloji müfredatında yer almayan bir çiftleşme seremonisi başlıyor. Benim bildiğim, bir hayvan diğerine kur yaparken ya ensesini ısırır, ya koklar, ya öter filan… Piñatalar bunun yerine "mayına çarpmayasın sevdiceğim" temalı bir mini oyunla kurlaşıyor ve oyun sonunda da dans etmeye başlıyorlar. İşte o dans nasıl bir şeyse, sonuçta yavru doğuyor. Neyse, bizi ilgilendirmez, önemli olan nüfusun artması.

KÜREĞİ UPGRADE ETTİN Mİ?

Bahçenin gelişimiyle paralel olarak kullandığınız alet-edevat da gelişiyor. Ayrıca bahçe işlerinde kullanabileceğiniz eşyalar satan küçük dükkânlar açılmaya başlıyor. Tabii alışveriş edebilmek için bu dükkânları işleten esnafın avucuna para saymak zorundasınız (en çok parayı da veteriner alıyor, sağlık sistemi çok acımasız). Para kazanmanın yolu ise yine bol bol çalışmaktan, bahçeye bir şeyler eklemekten ve piñataları çiftleştirmekten geçiyor. Ayrıca kimi piñata türleri de sizin için çalışıyor (örneğin bal yapıyor) ve bu ham ürünleri işleyerek satabiliyorsunuz (para ödeyerek bir yardımcı tutmak zorunda olmamız bu işin tek kötü yanı). Benim favorim toprağın üstündeki gereksiz taş ve bina parçalarını kırarken çıkan paralar. Ekmeği taştan çıkartmanın hiç de zor olmadığını gördüm bu yaşımda.

Viva Piñata dünyasının gerçekliği tamamen kendine has olsa da pek çok açıdan tycoon oyunlarını andırıyor. Bahçeniz sizin sıfırdan inşa ettiğiniz işletmeniz, piñatalar da memnun etmeye çalıştığınız müşterileriniz. Ama mesela bir müşteri diğerini yemeye kalktığı için kürekle omurgasına çalıştığımız bir başka tycoon daha göreceğimizi sanmıyorum hayatta. Yine de her tycoon'da olduğu gibi yapacak işlerin tükendiği ve oturup izlemeye başladığınız, kısır döngünün girdaba dönüştüğü, her şeyi iyi yaptığınız halde gereksiz tıkanmaların yaşandığı sayısız durumla karşılaşıyorsunuz. Ve her zaman olduğu gibi eninde sonunda yine yapacak bir şeyler buluyorsunuz…

Aslında diğer işletme oyunlarına göre çok büyük bir avantajı var Viva Piñata'nın. O da "gerçek hayattaki piñata işletmeleri" gibi olmaya çalışmasının gerekmemesi, ona göre formüller uydurmaya ve oyundaki eğlenceden kısmaya mecbur olunmaması. Fakat niyeyse bu özgürlük yeterince kullanılmamış oyun tasarlanırken. Örneğin piñata türleri arasında birbirini yemeye çalışmak dışında etkileşim yok. Biz ve piñatalarımız arasındaki etkileşim de bir hayli sınırlı ve sorunlu. Özellikle uçan, kaçan (ama en önemlisi tüneyen) piñatalara söz geçirmek için fareyi yırtmamız gerekiyor (ama vazgeçmemelisiniz, onlara alıştıklarının dışında şeyler yedirmeyi başarırsanız tür içinde çeşitlilik sağlayabilirsiniz). Bahçe içindeki hareket serbestimiz ise kameranın bahşettiği ve bana gayet yetersiz gelen alanla sınırlı. Zaten bahçenin kullanım alanı o kadar çabuk bitiyor ki bir kuşa yuva yapacak yer bile bulamıyorsunuz üç beş bina ekledikten sonra. Piñataları kendisine çekmek için rekabet eden diğer bahçeler hakkında pek az bilgiye ulaşıyor olmamız, o konuda bir strateji geliştirme seçeneğinden de mahrum bırakıyor bizi. Böylece bitip tükenmezliğinin tadını çıkartabildiğimiz tek şey şirinlik oluyor. Gerçi ben tadını çıkartmakla suyunu çıkartmak arasında bir noktada olduğunu düşünüyorum oyunun. Sevimliliğe bir itirazım yok elbette ama Viva Piñata'dan sürekli çocuk sesiyle konuşan bir Emel Müftüoğlu tadı aldığımı da itiraf etmeliyim. Özellikle oyun boyunca yakamızdan düşmeyen yardımcı karakterimizin dinledikçe tekdüzeleşen mutlu ses tonu, hayattan soğumama neden oldu diyebilirim.

PEMBE PANCURLU BİR OYUN

Viva Piñata'yı uzun ömürlü yapan en önemli özelliği Live! desteği. Çünkü bahçenin bir köşesine koyduğunuz posta kutusu sayesinde diğer oyuncularla hem piñata, hem de her tür araç gereç değişimi yapabiliyorsunuz ve para kazanıyorsunuz. Ayrıca Piñata Central'dan gelen belli görevleri tamamlayarak achievement puanı toplayabiliyorsunuz, tabii ilginizi çekiyorsa…

Şehir hayatını katlanılır yapan şeylerden biri, asla gerçekleşmeyeceğini bile bile günün birinde doğanın ortasında bir evde yaşamayı hayal etmektir ya, Viva Piñata işte o hayalin bir parçası gibi. Çok zevkle oynayacağınızı garanti edebilirim ama hep bir şeylerin eksikliğini hissedeceğiniz de ("tabii şehirde tiyatro var, sinema var, köydeki çiçek böcek bi' yere kadar" muhabbeti gibi) kesin.



1: Bir adet aslanınız da olduysa, yavaş yavaş oyundan sıkılmaya başlamanın zamanı gelmiş demektir.

2: İşte doğanın mucizesi... Su kenarında eğlenen eşşekler (ya da zebralar, belli mi olur?).



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Climax > **Türkiye dağıtıcısı:** Microsoft Türkiye > **Yaş sınırı:** Yok > **Minimum sistem:** 1,8GHz işlemci, 1GB bellek, 128MB ekran kartı, 1GB hard disk alanı > **Önerilen sistem:** 2,4GHz işlemci, 2GB bellek, 256MB ekran kartı > **Web sitesi:** www.vivapinata.com



SON KARAR

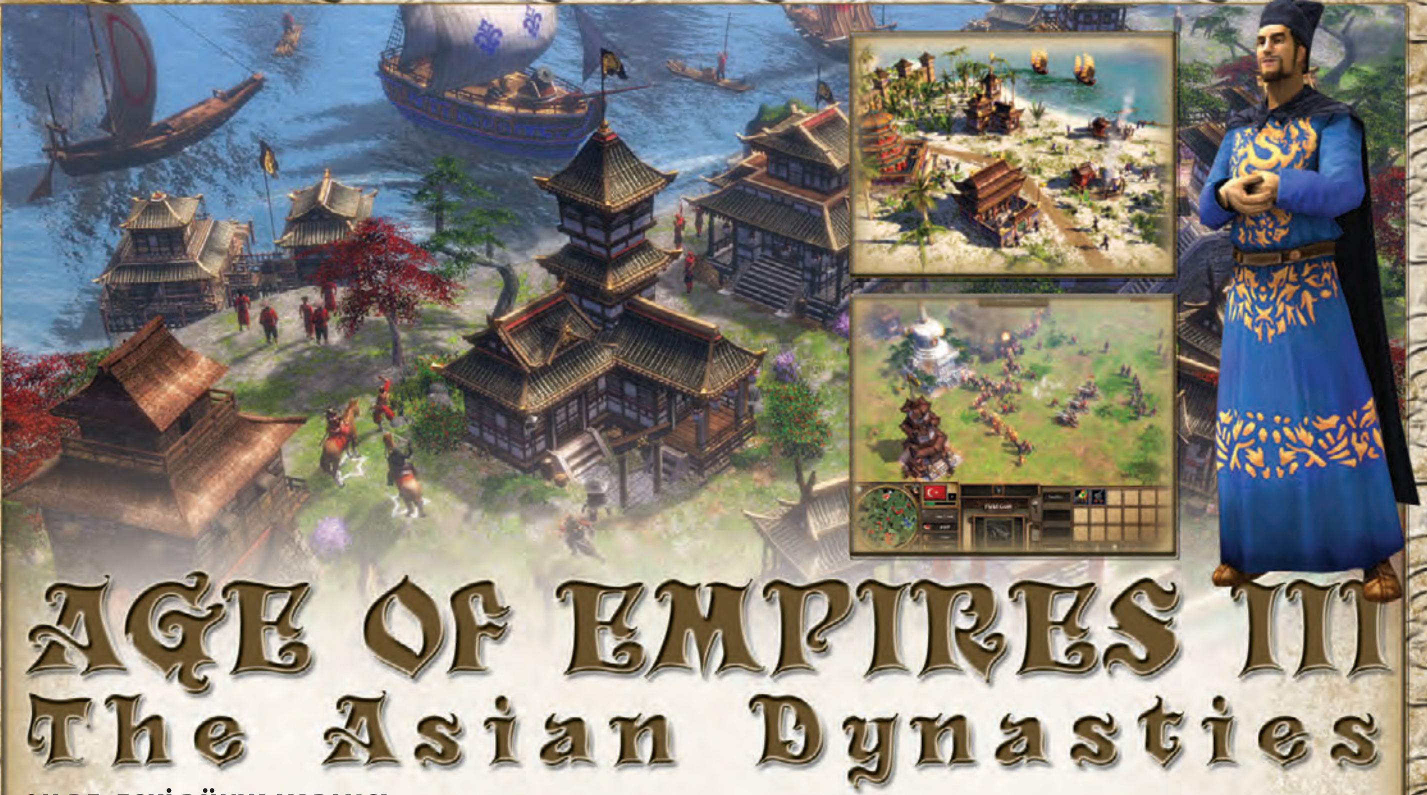
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Onca aksiyon oyununu bitirdiyseniz, terapi zamanı. Paçalarınızı çorabın içine sokun ve başlayın toprağı kazmaya…

8.4





AGE OF EMPIRES III
The Asian Dynasties

OH BE, ESKİ DÜNYA VARMIŞ! - OLGAY ERTEZ

Karşımda durup bana dik dik bakan samuraylara, merakla beni izleyen köylülere aldırmadan gemiden inip toprağı öptüm. Amerika'dan sağ salim kaçıp kendimi eski dünyaya attım ya artık ölsem de gam yemem. En sonunda kendi kıtamızda, o yaşlı topraklardaydık işte. İnanın havası, suyu bile farklı. İnanmıyorsunuz ama Age of Empires III bile farklı...

Efendim AoE III'de yaşadığımız uzun Amerika keşfinden sonra ana karaya dönmeye karar verdik, hem de çok kaliteli bir eklenti paketiyle. Asian Dynasties'le gelen üç medeniyetin (Japon, Çin, Hint) bize anlatacak birçok yeniliği, hem de çok ilginç hikâyeleri var.

Japonya'da işler biraz karışık. İmparator ölmüş, derebeyleri de birbirine girmiş. "Yapmayın etmeyin. Sizin gibi delikanlı samuraylara hiç yakışıyor mu!" diyorum, dinletemiyorum. Sonra bir gürültü, patırtı kopuyor, ortalık toz duman. Gözümü açtığımda Japonya görevleri çoktan bitmişti. Ne ara bitti, nasıl bitti anlamadım. Bu kadar yüksek tempolu ve sürükleyici bölümlerin uyduruk bir finalle noktalanmasına gönlüm razı oldu mu, olmadı tabii. Japonya senaryosunun sonunda verilen mesaj da kısaca şu; "Anlayana sivrisinek saz, anlamayana Kamer Genç az".

OYUNA MI GELDİK?

Eklenti paketiyle gelen üç yeni medeniyetin (Japon, Çin, Hint) hepsi de el emeği, göz nuru tasarımların eseri mesela. Hani bir birimi, ötekine benzesin. Diğer yandan Asya medeniyetlerini kıta Avrupası ve Amerikan yerlilerinden ayıran genel farklılıklar da var. Mesela Asya medeniyetleri, çağ atlama işlemini şehir merkezinden yapmak yerine kendine has binalardan birini seçip, inşa ederek gerçekleştiriyor. Bu çağ değiştiren binaların hemen hemen hepsinin de kendine has özellikleri var ayrıca (kimi piyadelere bonus kazandırıyor, kimi ürünleri bollaştırıyor). Diğer bir özellik sayesinde ise Asya medeniyetleri konsolosluk kurabiliyor ve çeşitli Avrupa medeniyetlerinden yardım çağırabiliyor.

İsterseniz aramıza yeni katılan medeniyetleri şöyle bir tanıyalım (kaderde 6000 senelik Çin medeniyetine "yeni" demek de varmış). İlk medeniyetimiz olan Japonlar daha bir üretken, daha bir agresif. Hane halkı barındıran binalar atıl durmuyor, sunak olarak kullanılıyor ve kalkınma sağlanıyor (maliye bakanlığına duyurulur). Ayrıca çok hızlı gelişebildikleri için daha çok ani saldırı ağırlıklı oynayan oyunculara hitap ettiğini söyleyebilirim.

SÜRÜ SEPET TAKTİKLERİ

Çin ise daha bir haldır-huldur gelişen medeniyet. Diğer medeniyetlerin nüfus limiti en fazla 200 iken, Çin 220'ye kadar çıkabiliyor. Tüm halkı beslemek için de 3-4 ev yetiyor. Çin'i boş bırakmanın şakası yok. Her ülke tek tek birim üretirken, maşallah Çin bölük bölük üretiyor. Sakın beşlik üretim sistemi ile karışmasın, Çin'in kendine has bir paket sistemi var. Bu paketlerde birden fazla çeşitte birim üretiliyor (4 okçu, 3 kılıçlı asker gibi). Sürü sepet, pikniğe gider gibi çullanan Çin ordusu taktiğini kime kullanırsanız afiyetle yiyecektir. Çin'deki ağır silahların da eşi benzeri yok. Patlayan, kanatlı, planör roketler ve alev fışkırtan toplar ancak Çin fantezisinin ürünü olabilirdi zaten.

Hintliler yeni gelenlerin en garibanı olmuş. Odunla çıkan köylüler yüzünden açılışta bariz bir hantallık var. Piyadeleri çok kötü sayılmaz ama menzilli silah kullananları tercih etmekte yarar var. Hintlilerin nesi meşhur o zaman? Ahanda filleri! Cidden de filler olmasa ortalama bir medeniyet olmaktan öteye gidemeyecekler. Ancak ağ üzerinden oynadığınızda, hele hele Japonya gibi hızlı gelişen bir müttefik de edindiğinizde tadından yenmiyor. Birim tasarımları üstünde en çok vakit harcanan taraf Japonlar olsa da, en güzel binalara ve en muhteşem şehir yönetim ekranına sahip medeniyet Hintliler.

DOST ACI SÖYLER

Geldik dost acı söyler faslına. Tamam AoE III çehre değiştirmiş, tamam ilk çıktığı o silik halinden eser yok, tamam uyuz bir kıta değil, yaşayan ve bunu bize hissettiren bir dünya var karşımızda. Ama söyle gülüm, aynı müziklerden bıkmadınız mı? Hintli olunca Şiki Şiki Baba, Japon olunca Şeker Kız Candy, Çinli onunca da Kırgız Halk oyunları kaseti çalmak hiç mi aklınıza gelmedi hı? Cevap verin!

-Arkadaşım kaç defa uyardım tarlaya fil sokmayın diye!



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yepyeni üç medeniyet
+ Çok daha sürükleyici birsenaryo
+ Çin, Japonya ve Hindistan'ın egzotik doğası ile buluşmak
+ Keyifli bölüm tasarımları
- Diğer medeniyetlerde değişiklik yok
- Her kültürde aynı müzikler sırıtıyor
- Oyun yapısındaki bazı dengesizlikler
- Saçma bölüm sonları
- Japonlarla aynı ilgiyi Çin ve Hintlilere göstermemişler. Ayıp değil mi?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Hele şükür eski kıtalara, alıştığımız topraklara geri dönebildik. Ağzımızın tadı Age of geri geldi.

8.3



> **Tür:** GZS > **Yapım:** Big Huge Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Microsoft > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 1,4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 2 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.ageofempires3.com









1- Merak etmeyin bu ben değilim.

2- Oyuncuların yetenekleri çok detaylı ama Forssell'i anlatmaya yetenek gerekmiyor tabi.

3- Ve gol atan Yiğitcan'ı şike yapmış olan arkadaşları döverek kutlamaktadırlar.

FIFA MANAGER 08

"GELİYORUM FM, ENSENDEYİM!" – FIFA - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Football Manager serisi, yapı itibariyle "az çoktur" sözünün en büyük kanıtı olmalı. Sıfır grafik ve sıfırın azıcık üstünde kıpırdanan seslerle bu kadar büyük bir kitleyi büyülemesi bile yeterli o savı desteklemek için. E durum böyle olunca, rekabet etmek isteyenlerin ona benzemeye çalışması da pek bir şey ifade etmiyor. Peki nasıl olacak o zaman? Bu noktada FIFA Manager'ın (FIFAM) en çok çabaladığı nokta devreye giriyor: Detayı arttırmak.

ŞEYTAN AYRINTIDA GİZLİYSE FIFA ŞEYTAN MIDIR?

Detay. Oyunu anlatan asıl kelime bu. Evet, oyunda çok detay var ama bir sebepten dolayı FIFA Manager 08, asla FM serisinin yarattığı bağımlılık hissini yakalayamıyor. Bunu birçok şeye bağlayabiliriz ama önce o detayları açıklamak gerek.

Yeni menajerimizi oluşturduğumuzda gördüğümüz detay seviyesinden bahsedebiliriz mesela, burada sadece isim ve surat belirlemekten bahsetmiyorum üstelik. Cinsiyetimizi, çocuk sayımızı, eşimizi ve konuştuğumuz dilleri bile ayarlayabiliyoruz. Ya da yine benzer bir yaratma sürecinden, sıfırdan takım yaratmaktan bahsedebiliriz. Burada da yine uğraşıp değiştirebileceğimiz onlarca detay var, üstelik yarım yamalak şeyler de değil bunlar. Kulübümüzü kurabileceğimiz şehirlerin oluşturduğu veritabanı bir hayli geniş mesela. Benzer bir durum stadyum gelişimi için sunulan seçeneklerde de geçerli; çatılar, ışıklar ve benzeri her şey oyunun bir detay voltranı olduğu fikrini kuvvetlendirir nitelikte.

Peki problem nedir o zaman? Niye bağlanamıyoruz oyuna? Cevabı basit: Hayalgücü. Yeni menajer yaratırken dilersek menajerimizi bir futbolcu-menajer yapabiliyoruz. Bu seçenek ilk başta eğlenceli gözükse ve hatta başlarda gerçekten eğlenceli olsa da, oyun içerisinde geçirdiğiniz **dakikalar arttıkça hayalgücünüzün baltalandığını hissediyorsunuz**. Sahada ne olup bittiğini yüzde yüz bilmek sizi rahatlatmıyor, aksine sıkıyor ve oyundan soğumanıza yol açıyor. Ama oyunun genel dizaynı sağolsun, istemediğimiz işleri yapmak zorunda olmadığımızdan, bu noktada da eğer maçı oynamak istemiyorsak metin, teletext ve 3D maç gibi seçenekleri tercih etmemiz mümkün.

"BİZ ŞİMDİ MENAJER OLDUK DA, BEN MUHASEBECİYİM ASLINDA"

Çaktırmadan oyunun bir özelliğinin ipucunu da vermiş oldum, evet oyunda istemediğimiz işleri yardımcımıza yığabiliyor, zamanımızı istediğimiz şeylere harcayabiliyoruz. Dilerseniz bütün taktikleri, antrenmanları asistanınıza bırakıp işadamı görevine soyunabilirsiniz. Dilerseniz de parasal problemleri takım elbiselilere yığıp sahaya inebilirsiniz. FIFAM'ı doğru veya yanlış oynamanın bir yolu yok. Bu gerçekten de oyunu güzel yapan bir hadise.

Peki başarılı oynamak? Ne gariptir ki oyunda elde ettiğiniz başarı tatmin etmiyor. Mükemmel arayüzler ve menüler aracılığıyla sunum güçlenmiş, evet kendi müziğinizi oyuna ekleyip kendinizi gaza getirmeniz de mümkün, yine evet logolardan oyuncu resimlerine kadar her şeyin lisansı alınmış, gerçeklik fışkırıyor her yandan. Ama işte oyundaki bütün bu lisanslar ve her yerinden fışkıran "Bana çok para harcandı! Hah-ha!" havası oyuna soğuk ve metalik bir hava katıyor. Bu da otomatikman oyunun ömrünü, daha önce defalarca belirttiğim üzere, FM'den kısa bir hale getiriyor. Ama yanlış anlamayın, FIFAM kötü bir oyun değil. Oyunun Tycoon yanları gerçekten eğlenceli ve menajerimizin hayatını oynuyor olduğumuz hissi güzel yedirilmiş. Bu haliyle Football Manager'a tek iyi alternatif olmuş FIFAM. Farklı, güzel görünen (ve oynaması kolay) bir menajerlik arayanların daha fazla bakınmalarına gerek yok.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Detayların çokluğu
+ Stadyum ve bina geliştirme seçeneği
+ Derinlik olarak önceki oyunlardan üstün

- Kötü spikerler ve müzik
- Futbolcu-menajer modunda oyuncular çok mekanik
- Hayal gücünü kısıtlıyor

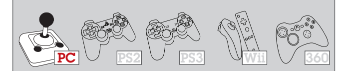
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

EA Sports'un beşinci menajerlik denemesi, FM'i terletmeye başlıyor.

7.7



> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Sports > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1,3 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 4.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 1,3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 64 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.fm07.de/en

1- Silecekler çalışmıyor, yerler kuru ama arabalar çamur içinde, camlar da çamur-geçirmez. Yarış dünyasından ilginç sahneler bunlar.

2- Co-pilot 3 viraj önden gidiyor anlatırken ama zaten mühim değil, pistler basit ve haritada her viraj gayet net görünüyor.

3- Yarışa en büyük ilgi zebralardan. Sega balonunda bir seyirci olması da muhtemel.







SEGA RALLY

KARDA YÜRÜYÜP İZ BIRAKANLAR - JESUSKANE

Virajlar sıklaştıkça co-pilot sesini yükseltmeye devam etti, "Sola sert", "Sağa daha sert". O heyecanla bağırırken ben de verilen direktifler doğrultusunda aracımı yolda tutmaya çalışıyordum. Önde giden araçla arayı kapatmaya başlamıştım. Allahtan yerden kalkan çamur aracımın kaputunu aşamıyordu, yolu rahatlıkla görebiliyordum. Co-pilot'un direktifleri motorun sesini rahatlıkla bastırabiliyordu. O bağırdıkça içimde bir şeyler değişiyordu. Finish düzlüğünde kafamı çevirip ona baktım. İşte o anda olanlar oldu. Çünkü yanımda kimse yoktu!

Co-pilotun işi tembelliğe vurması anlaşılır gibi değildi. Zaten yanımda olmadığını sonraki virajı söylemeyi bırakıp yarışı 3 viraj ilerden takip etmeye başladığında anlamalıydım. Çamurun aracın eteklerinde kalmasının sebebi ise "arcade oynanışı" olarak açıklanıyordu. Eh, tepesinden bakarak kontrol ettiğim aracın camları çamur olsa da zaten sürüşü pek etkileyemezdi. Sürüşü etkilemesi gereken, pardon düzeltiyorum, sürüşü etkileyeceği söylenen "araçların yolu deforme etmesi" özelliğinin bile pek değişiklik yaratmaması ise kalbimi kırdı.

DİKKAT KAYGAN ZEMİN

Oyunun isminde yer alan "Rally" ibaresinin aksine oyun fazlaca "arcade" tadında olmuş. Ancak Sega yollar ve deformasyon konusundaki sözünü tutmayı başarmış. Gerçekten araçların lastikleri yolda derin izler bırakıyor. Hatta bazı noktalarda bir alttaki katman bile ortaya çıkabiliyor. Örneğin karlı bir pistte, ilk turda toprağa ulaşabiliyor, ikinci geçişinizde ise aynı virajı çamur deryasına çeviriyorsunuz. Normal şartlarda sürüş fiziklerini yüzde yüz etkilemesi gereken bu tümsek ve çukurlar, aracımızla sürekli kayarak yol aldığımız bu ortamda sadece görsel malzeme olabiliyorlar. Rally yarışlarının aksine sürekli olarak bir pistte dönüp durmamız ise oyunun sırtını yasladığı "arcade" temellerden değil, daha çok bu çukurları anlamlı bir hale getirme çabasından kaynaklanıyor. Başka bir açıklaması varsa lütfen açıklayın bana.

RALLY HASTASI FİLLER!

Oyunda kalma sürem uzadıkça, bütün bir oyun geliştirme sürecinin "yoldan toprak kaldırma" teknolojisine harcandığı sonucuna varıyorum yavaş yavaş. Sega Rally görsel olarak "fena değil" kıvamında. Ancak hem pistlerde, hem çevre tasarımlarında, hem de yarış modları konusunda oldukça güdük kalıyor. Zaman zaman göze hoş görünen haritalarına rağmen geneldeki boşluk hissi, yol kenarındaki görünmez duvarlar ve otlara çarptığınızda çıkan yıkılan çit animasyonları yüzünden daima bir şeylerin yanlış olduğunu biliyorsunuz oynarken. Afrika pistlerinde seyircilerin yerini fillerin ve zebraların alıyor olması da Afrika doğal hayatı hakkında yeni şeyler öğrenmemizi sağladı. İlgiyle yarışı izliyorlar her daim.

Yarışabileceğimiz toplam 5 bölge ve her bölgede 3 ayrı pist bulunuyor. Araçlar ise üç sınıfa ayrılmış. Üç sınıfın sürüş fizikleri farklı olsa da bir sınıftaki araçlar arasında hiçbir fark yok. Belli hedeflere vardıkça açabildiğiniz kaplama ve araçlar ise oyunu heyecanlı hale getirmekten çok uzak. Aracımızda yapabileceğimiz ayarlar, yol tutuş ya da çabuk hızlanmadan ibaret.

Çeşitliliğin bu kadar fazla(!) olduğu, iyi görünen, değişik bir teknoloji vaat eden, ancak virajı kendi bile alamayan bir yarış oyunu olmuş Sega Rally. Eğer bir arcade salonunda bu oyuna rastlasam, jetonu atıp koltuğa kurulur zevkle oynayabilirdim (çok bir 80'ler olurdu ama). Ancak arşivimde her türden yarış oyunu barındırırken, Sega Rally'nin uzun vadede bilgisayarımla buluşma şansının son derece düşük olduğunu söyleyebilirim.



Yerdeki buzlar hoş ve gerçek. Ancak hayatımızda pek bir şey değişmiyor. Çünkü bu araçlar her hava koşulunda yola tutunma özürlü.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Deforme olan pistler
- Pist sayısı az,
- Co-pilot insanı canından bezdiriyor
- Tekrar tekrar oynamak için hiçbir neden yok
- Oyuncuyu ödüllendirme sistemi yetersiz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Arcade tadında, adı ralli olup içinde ralli olmayan ama yollara şekil çizmenize müsaade eden ilginç bir deneme olmuş.

6.0



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Sega > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.segarally.com



THRILLVILLE OFF THE RAILS

EĞLENCE ÇIĞIRINDAN VE RAYINDAN ÇIKTI - MEGA EMİN

Sevgili öğrenciler, hatırlayacaksınız, geçen oyunumuzda çılgın amcamızın batmakta olan parkının yönetimini ele almış ve TMSF gibi parkı toparlayıp kar eder hale getirmiş idik. Elimizdeki oyun ise bir önceki versiyonundan pek de farklı değil esasen, eğlence ve içerik bakımından eksiği yok, fazlası var. Fakat bu kez rollercoaster tasarlama işi birazcık çığırından ve rayından çıkmış gibi görünüyor. Artık her şey maksimum "G" gücü, maksimum eğlence ve maksimum adrenalin için. Oyuna daha önceden vakıf olmayanlar için sayfa elverdiğince özet geçmeye çalışayım isterseniz. Thrillville'de yaptığınız tek iş rollercoaster tasarımı değil, bununla beraber koskoca bir eğlence parkının da yöneticisisiniz ve oyuncaklardan temizliğe kadar her şeyden siz sorumlusunuz. Ancak işin güzel tarafı, tasarladığınız trenler de dahil olmak üzere **tüm oyuncaklarınızla oynama şansına sahipsiniz**. Özellikle mini oyunlar inanılmaz keyifli; öyle ki başlı başına oyunun uzun süre oynanma sebebi olabiliyorlar. PC versiyonunda 50, konsol versiyonlarında 34 adet bulunan mini oyunlar arasında ponpon kızlar, bilardo, yarış, güreş, golf ve çarpışan otolar gibi birçok çeşitten oluşuyor. Eğer bilgisayarınıza bağlı dört adet oyun kolu ve kızlı erkekli dört kişilik bir grubunuz varsa, işte asıl eğlence o zaman başlıyor. Kan veya şiddet de barındırmadığı için Thrillville: Off The Rails için tam bir aile oyunu diyebiliriz. Bu tarz keyifli aile parti oyunları çok sık bulunmadığından değerini bilmek lazım derim.





1- Karakterinizle parkınızın içine girip insanlarla konuşabiliyorsunuz.

2- Oynayabileceğiniz mini oyunlardan biri... Ne yani, Fight Night mı bekliyordunuz cicim?

3- Ama tabiki her Theme Park oyununda olduğu gibi işin en eğlenceli kısmı rollercoaster'ları yapmak ve onlara binmek.

Başarılı bir yönetici olarak işiniz sadece inşa etmek ve inşa ettiklerinizle oynamak değil. Aynı zamanda masanızdan kalkıp parktaki insanlarla da sosyalleşiyorsunuz. Konuklarınızla sohbet ediyor, onların parkınızla ilgili faydalı fikirlerini alabiliyor, onlarla arkadaş oluyor, oyunlarınıza davet edebiliyor, hatta hatun olanlarıyla flört bile edebiliyorsunuz. Üstelik bu kez replikler çok daha detaylı ve kullanışlı hazırlanmış. Oyunun hikaye modu yüzden fazla görev içeriyor ve sizi hatırı sayılır bir süre meşgul etme görevini başarıyla yerine getiriyor.

Başladığımız yere; yani rollercoasterlara geri dönmek istiyorum. Bu oyunun en büyük özelliği ipini koparmış hız trenleri. Çok tehlikeli oldukları için asla gerçek dünyada bulamayacağınız, tahminleri zorlayan çok ama çok heyecanlı roller coaster'lar tasarlayabiliyorsunuz. WHOA adı verilen yirmi çeşit coaster'ın arasında kırık raylı olanlar, nitro sistemine sahip olanlar, raylar bittiğinde dev bir kolla tutulup daire çizdikten sonra tekrar raylara dönenleri bile var. Bazı sistemler ray yerine "su yolu", ya da tren yerine top şeklinde dev kabinler kullanıyor. Bazı trenler raydan çıkıp yanan çemberden geçip yolcularını fırlatma koltuğu ile iyice yükseklere fırlatıyor. Ama dedim ya, kan yok; mantar şeklinde açılan şirin paraşütlerinizle güvenli şekilde yeryüzüne iniyorsunuz. Yani azıcık deli işi ama keyifli oyuncaklarınız oluyor. Lucas Arts'ı tebrik etmek lazım. Aferin çocuklar.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Mini oyunlar başlı başına büyük eğlence
- Müzikler çok tekrar ediyor



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Mütemadiyen açıp takılacağınız, çok keyifli, bir aile ve parti oyunu... Ayşeler de deneyebilir.

7.5



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Frontier > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 10+ > **Minimum sistem:** 1,0 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1,5 GB HD Alanı > **Önerilen sistem:** 3.0 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı > **Web:** www.lucasarts.com/games/thrillvilleofftherails



SAM & MAX SEASON 2 EPISODE 2: MOAI BETTER BLUES

YA ÇOK KAFALAR, YA KAFA BULUYORLAR BİZİMLE! - GÜVEN ÇATAK

Yaşasın! Sam & Max'in dizi olayı tuttu! Darısı diğer adventure'ların başına. Monkey Island'ın dizisi olsa fena mı olurdu? Veya Grim Fandango'nun? Düşünün Guybrush liman liman geziyor, her bölümde başka bir hazine, başka bir kara büyü ve başka bir sevgili. Aynı şekilde Manny Calavera ölüler ve diriler arasında mekik dokuyor, ahiret görevleriyle dünyevi işleri karıştırıyor mesela!

Aman neyse, hayaller daha da coşmadan kendimize gelelim. Şiddet ve gizliden gizliye şehvet düşkünü ikilimize geri dönelim. Sam & Max, geçen sezona göre çok daha uçuk, çok daha kaçık. Bağımsız polislerimizle yeni tanışacak olanların şimdiden vay haline diyor ve ikiliyi kısaca *Fear and Loath in Las Vegas*'daki Johnny Depp ve Benicio Del Toro'nun köpek ve tavşan versiyonu ve bir de "kafa" olmayanları şeklinde özetlemeyi deniyorum.

BU ADAMLAR NE KULLANIYOR?

Yani nereden ilham alıyorlar? Bunca kara mizah nasıl ortaya çıkıyor? Bu sezon ekip kendini aşmış durumda; Amerika'yı bırakıp absürd tohumlarını dünyaya saçmakla meşgul. İlk bölümde kuzey kutbuna gidip Noel Baba'nın icabına bakıyorduk, hem de kelimenin tam anlamıyla! Bu bölümdeyse Bermuda Şeytan Üçgeni ile Paskalya Adası'na ışınlanıyor ve bilge Moai heykelleriyle kafa kafaya verip (zira sadece kafadan ibaretler) adanın sonunu getirecek volkanik patlamaya dur diyoruz. Peki neden mi biz? Çünkü kehanet böyle!

Sanırım pek bir şey anlamadınız. Haklısınız, ipin ucunu bazen kaçırıyorum. Ama oynamadan, Sam & Max olmadan, ne anlamak mümkün ne de anlatmak. Örneğin Paskalya Adası'nın gençlik çeşmesinden kana kana içtiği için altı bezlenecek yaşa geri dönen Jimmy Hoffa ile bir münasebetsizlik söz konusu desem veya şehri istila etmiş gaydaları DeSoto'nuz ve tabii Magnum'unuzla haklıyorsunuz desem, belki de en iyisi hikayeyi anlatmayı denemesem ve keçileri daha da kaçırmasam?!

SAYKADELİK GÖKKUŞAĞI

İkinci "neyse" hakkımı kullanarak yazıya geri dönüyorum. Sam & Max metin olarak çok güçlü olmanın yanında görsel ve işitsel olarak da çok esprili. Tüm o saçma sapan diyaloglara ve absürd durumlara yine çok renkli dekorlar ve müzikler ev sahipliği yapıyor. Karakterler ve bulmacalar da yine çok şenlikli. Özellikle sokağınızdaki garajda toplanmış döküntü bilgisayarlar çok matrak. Bulmacalara gelince, kıvrak zekânızın ve düşük çenenizin alt edemeyeceği bir şey yok. Yeter ki saçmalamaya açık olun. Ayrıca iyi bir dinleyici olmak da önemli. Cevaplar başkalarının söylediklerinde saklı genellikle. Uzun lafın kısası, Sam & Max geri dönmüş durumda ve adventure türü de onlarla birlikte yeniden ayakta. Bu ikiliye takılmak ve kafaları dağıtmak gerek.





1- Jimmy Hoffa meğerse kaybolmamış!

2- Böyle kolay, bir de kafanızda biberonla deneyin.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bizzat Sam & Max!
+ Absürd hikaye örgüsü.
+ Kopuk espriler.
+ Çılgın karakterler.

- Aksiyon sahneleri oyuna çok iyi bağlanamamış.



Moai'ler kıpırdayamıyorlar ama onların da güçleri var.



ÇIKAN KISMIN ÖZETİ

Kanun kaçıklarımız geçen bölümde öncelikle hayatlarını tehdit eden dev robotu yere sererek hızlı bir sezon açılışı yapmış, ardından da 'geyikleri' kaçırdığı için arızalı oyuncak üretimine geçen Noel Baba ile bizzat Kuzey Kutbu'ndaki mekanında kozlarını paylaşmıştı. Elflerin gözleri yaşlar içinde kalmıştı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kafanızı dağıtmak istiyorsanız, bu köpekle tavşana takılmalısınız.

8.8



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 800MHz işlemci, 256MB bellek, 32MB ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 1.5GHz işlemci, 512MB bellek, 64MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com

1- British Museum'daki kütüphane. İnsanın içinde kaybolası geliyor.

2- Oyun sırasında en çok güldüğüm anlardan birisi. Fotoğrafın ardından yarasa da düşüp bayılıyor zaten.





Sherlock Holmes versus Arsene Lupin

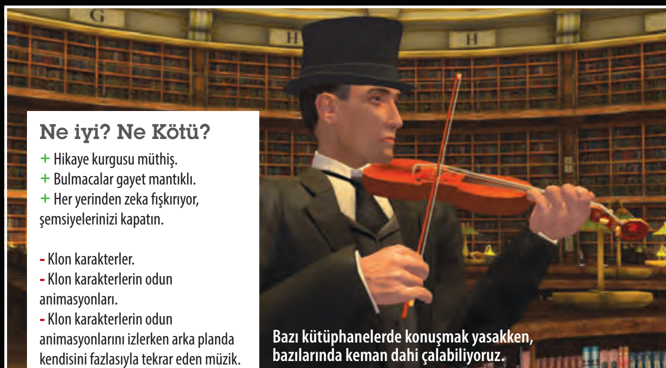
FRANSA: 1 – İNGİLTERE: 0 - EREN OKKA

Bir önceki Sherlock Holmes oyunu *The Awakened*'ı Cthulhu hayranı olmama rağmen pek beğenememiştim. Çok hoş bazı bölümleri olsa da hep bir şeylerin eksik kaldığı hissediliyordu. Fakat bu kez durum farklı. Holmes'un eline Arsène Lupin isimli meşhur Fransız hırsızdan bir mektup ulaşıyor. Lupin bu mektubunda Fransızların üstünlüğünü göstermek amacıyla beş gün içerisinde beş değerli eşyayı çalacağını belirtiyor. Üstelik bir de şiir ekliyor mektubuna, ilk olarak hangi eşyayı çalacağını anlatan. Holmes da İngiltere'nin onurunu korumak adına hiç vakit kaybetmeden bu ipucu üzerinde kafa patlatmaya başlıyor.

YEMİŞİM LUPIN'İ, BEN MÜZEYİ GEZECEĞİM!

Alıştığımız macera oyunlarından farklı olarak, FPS'ler gibi birinci şahıs kamerasından oynanan bir oyun SHvsAL. Serinin önceki bölümlerindeki oyun motorunun azıcık elden geçirilmişini kullandığı için de genel anlamda biraz eski ama güzel grafiklere sahip olduğu söylenebilir. Oyunu bir kenara bırakıp girdiğim müzeleri gezmeyi tercih ettiğim bile oldu. Rahatsızlık duyduğum tek detay kütük formunu ısrarla koruyan animasyonlardı. Örneğin oyunun ilerleyen bölümlerinde sayın başbakan oturduğu yerde öyle şekillere giriyor ki "Hoop kardeşim, el kol hareketi yapma!" demek geliyor içinizden. Çok şükür ki oyunda kibar bir İngiliz beyefendisini canlandırıyoruz da terbiyemiz müsaade etmiyor lanlı lunlu konuşmaya.

Oyunda *The Awakened*'a da yapılan çok sayıda gönderme var. Örneğin sevgili kitapçımız Barnes, önceki oyunda hediye ettiğimiz kitaba kendini fazlaca kaptırınca ayinler yapmaya başlamış. Görseniz, çökmüş adamcağız resmen. Watson da yaşadığı maceranın etkisinden henüz kurtulamamış olacak ki kâbuslarında deniz yaratıkları görmeye devam ediyor.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Hikaye kurgusu müthiş.
+ Bulmacalar gayet mantıklı.
+ Her yerinden zeka fışkırıyor, şemsiyelerinizi kapatın.

- Klon karakterler.
- Klon karakterlerin odun animasyonları.
- Klon karakterlerin odun animasyonlarını izlerken arka planda kendisini fazlasıyla tekrar eden müzik.

Bazı kütüphanelerde konuşmak yasakken, bazılarında keman dahi çalabiliyoruz.

BURASI TPİSENTİRİKS KÖŞESİ

Oyunla ilgili birkaç ipucu vermezsem içim rahat etmeyecek. İlk olarak ayak izlerini incelediğiniz noktalarda, fare imlecini izin bir ucundan diğerine doğru fazla taşırmadan sürükleyip bırakmak suretiyle boylarının ölçüsünü de almayı unutmayın. Zira düzgün ölçüm yapamazsanız oyunun bazı bölümlerinde (örneğin National Painting Gallery) ilerleyemiyorsunuz. Diğer bir konu da size yöneltilen sorulara klavyeden uygun bir cevap girmenizi gerektiren quiz'ler. Çoğu soru ne kadar karışık görünürse görünsün oldukça basit bir cevabı var ve bu cevaplarla ilgili ipuçlarını da yine çoğunlukla elinizdeki dokümanlardan elde edebiliyorsunuz. Oyunda zamana bağlı bir bölüm olmadığı gibi, tek bir yer haricinde hata yapma şansınız da bulunmuyor. Ancak oyunun sonlarına doğru öylesine bir heyecan kaplıyor ki içinizi, Lupin ile giriştiğiniz yarışı kazanabilmek için hiç farkında olmadan acele ettiğinizi görüyorsunuz.

PEMBE, TÜYLÜ VE FRANSIZ

Aşırma huyu bir yana, Arsène Lupin şahane bir adam. Gayet karizmatik, centilmen ve esprili. Şiir yazıyor, resim çiziyor. Süper yemek yaptığı ve zamanında ofisimizin iki gülünden biri olan Damla'nın büyük büyük annesine aşçılık dersi verdiği de söylentiler arasında. Ben olsam hiç kaçırmam, evlenirim vallahi. Bıyıklı falan ama olsun.

Konuyu toparlayalım. Bu yazıyı yetiştirebilmek adına oyunun sonlarına doğru bir iki yerde dayanamayıp kopya çektiğim halde on beş saatte ancak bitirebildim, ancak gittikçe zorlaşan bulmacaların tamamı mantıklı çözümler içeriyordu. Hatta oyun değil gerçi ama *Death Note*'tan bu yana gördüğüm en zekice hazırlanmış kapışma bu oyundaydı diyebilirim. *Fahrenheit*'ta olduğu gibi her iki tarafı da kontrol edebilseydik ve bir de teknik altyapısı daha iyi olsaydı, *Sherlock Holmes versus Arsène Lupin* tam bir klasik olabilirdi. Ancak şu haliyle de eğlendirmenin yanı sıra genel kültüre ve zekaya +3 veren, harcadığınız vakti boşa çıkartmayan müthiş bir oyun olmuş. Benim gibi bu tarz bulmacaların hastası olan ve özellikle de ismi T harfi ile başlayan herkese öneriyorum.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Sherlock Holmes serisine biraz daha zeka katan, başarılı bir yapım.

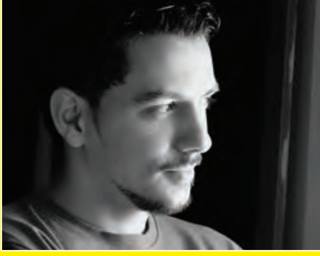
8.4



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Frogwares > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1.3 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 2 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.0 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.sherlockholmes-thegame.com/en/sh4/

CONSOLE MASTER





MEGAEMİN™ - megaemin@oyungezer.com.tr

RÜZGÂRA KARŞI DURULMAZ

Geçtiğimiz yıl Ağustos ayında Paramount Pictures ve Dreamworks, HD-DVD & Blu-ray mücadelesinde HD-DVD'yi destekleyeceklerini açıklamışlardı. Buna rağmen 2007 sonunda gelen Avrupa ve Amerika satış sonuçları, Blu-ray'in %73'lük bir üstünlüğe sahip olduğunu ve tüketicinin "HD film ortamı" tercihini büyük ölçüde ortaya koymuş oldu. Bu sonucun ardından Warner Bros. Entertainment Başkanı Kevin Tsujihara ve CEO'su Barry Meyer yaptıkları açıklamalarda Mayıs ayından itibaren firmanın sadece Blu-ray formatını destekleyeceğini, bu kararın arkasındaki nedenin ise tüketicinin seçimine uymak olduğunu söylediler. Böylesinin herkes için çok daha iyi olacağını, ayrıca yeni nesil film formatı alanındaki standardın da artık sağlanmasını istediklerini vurguladılar. Tüketiciler ve Warner Bros. böyle diyorsa, ben de rüzgara karşı durulmaz diyorum. HD-DVD'nin ocağına hafiften incir ağacı dikilmiş gibi görünüyor.

Oyungezer Ocak sayısını hazırladık, yeni PS3 güncellemesinde beklendiği gibi Divx desteği gelmedi dedik, dergiyi matbaaya gönderdik; arkasından sabah bir uyandım ki ne göreyim? Makine yeni bir güncelleme istemesin mi? Tahmin ettiğiniz gibi 2.10 güncellemesini yüklememin ardından makinemde DivX ve VC-1 (WMV) dosyalarını da oynatabilir oldum. İlk iş Oyungezer DVD'sini denemek oldu tabi; yüksek çözünürlüklü videoları PS3'ünüzde izlemek hem daha kolay, hem de daha keyifli oluyor açıkçası, size de tavsiye ediyorum. DivX'e altyazı desteği verilmezken, Blu-ray 1.1 desteği ve muhabbetlerinizde sesinizin tonunu değiştirebilmenize imkan sağlayan bir de program eklenmiş. PSP'nin de başı kel değil, yeni çıkan 3.80 güncellemesini yüklediğiniz takdirde bir internet radyosuna sahip olacaksınız.

Ve kısa kısa… Japonya PS3 Network'ten Devil May Cry 4 demosunu hemen çekip oynayabilirsiniz. Korkmayın, oyun İngilizce. Bir süredir online demosu ile ilgi toplayan Burnout Paradise satışa çıktı. Daha önce bahsettiğim gibi Unreal Tournament 3'de klavye ve fare kombinasyonunu kullanmanıza izin var. Bioshock takımının oyunu PS3'e getirmek için top-

MegaEmin™

TELLİ DUVAKLI PLAYSTATION 3



Her nedense Sony'nin oyun makineleri eninde sonunda bir şekilde beyazlara bulanıveriyor. PSOne, PS2 ve PSP'nin ardından sonunda PS3 de gelin oluyor. Aslında seramik rengi 40 gb'lık PlayStation 3'ler geçtiğimiz Kasım ayında Japonya'da piyasaya çıkmıştı, ancak bir türlü Avrupa ve Amerika'ya ulaşamadılar. Sony tarafından, konu ile ilgili olarak tüketici eğilim ve girdilerini çok iyi takip ettikleri, market eğilimlerine cevap vermek adına daima doğru adımları atmaya çalıştıkları açıklaması geldi. Biraz politik olmakla beraber bu açıklamanın içerisindeki gizli mesaj şu; piyano siyahı PS3'ler ve Sixaxis'lerinden memnun olmayanlar için çok kısa süre içerisinde seramik beyazı PS3 modellerini ve beraberlerinde aynı renk Dual Shock 3'leri yakınınızdaki satıcılara getirteceğiz. Henüz PS3 almayanlar belki de bu şık gelinler için azıcık daha sabretmek isteyebilirler.

PSP KOPTU GİDİYOR

Şaka gibi, minicik sistemler hayatımıza inanılmaz imkânlar getirebiliyorlar. PSP'niz için GPS ve yol bulma sistemi mi istersiniz, Go! Messenger ya da Skype mi istersiniz, yoksa 16gb'lık hafıza kartı mı verelim? Hayhay, buyurun, hepsi mevcut.

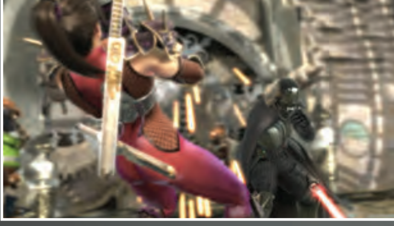
Sony'den gelen açıklamaya göre önümüzdeki bahara Amerika'daki PSP sahipleri **Go! Explore GPS paketi** sayesinde yollarını bulabileceklermiş. Amaç piyasadaki SAT NAV cihazlarına rakip olmak, yani bu paketin içerisinde takıp çıkarılabilir bir GPS alıcısı, istediğiniz bölgenin haritaları ile tıka basa doldurulmuş bir UMD disk, araba bağlantı aparatı ve bir de adaptör bulunacak. Avrupa çıkışı ile ilgili bir açıklama yok ama olmalı. Bir an evvel olmalı ki, ben de kızların(nedense çoğunda standart) "Emiin, buradan geçmiştik galba yaa, sorsana birilerine, bak sinirlendim yine, çişim geldii" repliklerinden kurtulayım (geriye 999.999 sıkıcı replik kalsın). GPS alıcısı ve UMD disk 119 Avro iken, araç adaptörünü de eklerseniz fiyatı 149'a, kızak sistemi de isterseniz 299 Avro'ya zıplıyor.

Bir başka gelişme de PSP'lerinde çok fazla oyun kayıt dosyası, PSOne oyunu, müzik ve video bulundurmayı sevenler için. Sony, **16gb'lık Memory Stick Pro Duo** ürettiğini duyurdu. Neredeyse pul büyüklüğündeki bu donanım Las Vegas'daki tüketici elektroniği fuarında 300$'dan satışa çıkacak. "-Gitsek mi, iki de batak çeviririz orda" demeyenlerdenseniz, koltuğunuzda Mart ayını da bekleyebilirsiniz. Sony ürünün basın bülteninde kamera sahiplerini de hedef almış. Bu ürün ile 1920 modunda yüksek çözünürlük kaydedilmiş 110 dakika, 1440 LP modunda kaydedilmiş altı saat video ile 10 megapiksel çözünürlüğünde çekilmiş 4000 fotoğraf saklanabiliyor.

Dünyada 246 milyon insanın internette birbirleri ile bedava iletişim kurabilmek için kullandıkları **Skype isimli yazılım bu ay Slim PSP'lerimize geliyor**. Ufak bir sistem güncellemesi ile PSP'nin ana menüsündeki network seçeneği altına Skype özelliği de eklenecek ve böylelikle Skype kullanıcıları arasında ücretsiz sesli aramalar, telefon defteri yönetimi ile parayı bastırıp kredilerini satın aldığınız anda da sabit ve mobil telefonları arama(SkypeOut) ve onlar tarafından aranabilme(SkypeIn) özelliklerine sahip olacaksınız. Gördüğünüz gibi karne hediyesi olarak çocuğa hem bilgisayar, hem de cep telefonu almanıza gerek kalmadı. Tabi ki sistemi kullanabilmek için bir Memory Stick Pro Duo, kablosuz internet bağlantısı ve Skype uyumlu bir mikrofona sahip olmanız gerekecek. PSP'nin usb kamerasının kullanılarak PSP üzerinden görüntülü arama yapılıp yapılamayacağı ise henüz netlik kazanmış değil. Skype geçen sene Logitech ile bu tarz bir anlaşma yapmıştı. Netlik kazanmayan bir diğer husus da bu konuda daha önceden açıklanmış olan Go! Messenger sisteminden hangisinin kullanılacağı. Go! Messenger da video aramaları, anlık sesli ve yazılı sohbet imkânı sunacak. En çok konuşulan ihtimal Skype'nin Amerika'da, Go! Messenger'ın ise Avrupa'da kullanıma sunulacak olması.







DARTH VADER vs. YOSHIMITSU

Star Wars evreninin en unutulmaz iki karakteri Sith Lordu Darth Vader ile Jedi Master Yoda, Konami Bandai Games ve LucasArts işbirliğinde Soul Calibur IV'e konuk oluyorlar. Dünya eğlence sektöründeki en karizmatik iki ikonun böyle bir oyunda görülecek olması biraz tuhaf gelse de biz işin tadını çıkarmaya bakabiliriz sanırım. PS3 ya da sahipleri karanlık tarafı temsil ettiğinden midir bilinmez, oyunun PS3 versiyonuna Darth Vader, Xbox360 versiyonuna ise Master Yoda konuk dövüşçü olarak katılacak. Görüldüğü üzere kimseyi kırmamak için böyle bir paylaşıma gidilmiş, ancak maalesef bizim "büyük karşılaşma"ya şahit olmamız engellenmiş. Bu yaz piyasaya çıkacak Soulcalibur IV'de galaksinin dörtbir yanından gelen yağız delikanlılar kılıçları ile birbirlerini dürtükleyecekler. Yeni nesilde serinin ilk yüzü olacak oyunda karakterlerinizin dış görünüşlerine de müdahale edebilecek, boyayıp bıyık çizdiğiniz bu tipler ile online arenaya çıkabileceksiniz.



SILENT HILL ORIGINS PS2'DE

Durun, eski PlayStation2'lerinizi atmayın. Konami'de pazarlama departmanı başkan yardımcısı Anthony Crouts, PSP için tasarlanan ve geçen ay incelemesini yayımladığımız Silent Hill: Origins adlı oyunun PS2'lerimize de getirileceğini açıkladı. Origins'de, hortlaklı mortlaklı kasabanın kara tarihine ışık tutacak, eski oyunlarda gün yüzüne çıkmamış sırları yaşayacak ve yeni bulmacalarla ifrit olacağız. İnsanın kanını donduran korku deneyimi için sadece PSP'nin küçük ekranına bağlı kalmamak güzel tabi, ancak umarım görüntü kalitesini arttırma konusunda da bir planları vardır.

NINTENDO VE SONY DAVALIK

Firmaların işi gücü oyun ama mahallede kapı önünde oynayan yaramaz çocuklar gibi birbirleriyle didişmeden, kavga etmeden de duramıyorlar bir türlü. Yine komşunun patentini ihlal etmiş yumurcaklar. Pennsylvania'da kurulu bir firma olan Copper Innovations Group, Nintendo ve Sony'ye WiiMote ve Sixaxis oyun kollarında kullanılan teknolojinin patentlerini ihlal ettiği iddiasıyla dava açtı. İhlal edilen ve firma tarafından 1996 Ocak ayında kayıtlara geçirilen patentin ismi "mobil bilgisayar girdi aparat ve metodları". Sony ve Nintendo ise kontrol cihazlarını bir sisteme bağlama ve onları tanımlama metotlarını içeren bu patenti çaldıkları iddiasıyla karşı karşıyalar. Bu patente göre Wiimote, Nunchuk, Sixaxis ve Blu-ray uzaktan kumanda sistemleri tamamen çalıp çırpma gibi duruyor. Firmanın talebi ise zararlarının tazmini, mahkeme masrafları ve kopyalamanın durdurulması. Nintendo ve Sony'den davaya herhangi bir tepki verilmezken, aslında aynı işi yapan Microsoft'un neden suçlanmadığı merak konusu. 2005 yılında da Immersion Corporation, Sony'yi DualShock kollarında kendilerine ait titreşim teknolojisini kullandıkları için 100 milyon dolar tazminat ödemeye mahkûm ettirmişti. Çocuum, uslu durun akıllı oynayın azcık. Bak polis amcayı çağırırım iğne yapar ha.





STREET FIGHTER 4 TAM GAZ

Yirmi yıllık geçmişi ile dövüş oyunlarının çizgisini belirleyen seride, Street Fighter III: Third Strike'tan tam sekiz sene sonra, geçen Ekim ayında çıkan bir haber hepimizi fevkalade heyecanlandırmıştı. Şu aralar ise günden güne oyunun detaylarını ortaya çıkartan ekran görüntüleri ve videolar yayımlanıyor. Street Fighter 4, iki boyutlu dövüşlere aktif kamera sistemi ve derinlikli fonlarla yeni bir boyut getirmenin yanı sıra, eski ve yeni birçok özel hareket ve komboyu da bünyesinde barındıracak. Temellerine mümkün olduğunca sadık kalarak geliştirilmeye çalışılan oyun yine altı tuş ile oynanacak ve artık bize amcamızın oğlundan bile daha yakın olan Ken, Ryu, Chun Li ve Dhalsim gibi karakterleri bünyesinde kesin olarak barındıracak. Hem eski kurtlar, hem de benim diyen yeni nesil oyuncular çok yakında o klasik SF havasını tadacaklar.

Proje yöneticisi Natsuki Shiozawa geçtiğimiz günlerde kendi blogunda oyunun arcade versiyonunun görücüye çıkacağı tarih ve yeri açıkladı. Tokyo Game Show binasında 16 Şubat'ta yapılacak olan AOU 2008 Amusement Expo'da oyunu bir avuç şanslı velet oynayacak, arkadan bakan daha az şanslı kalabalık ise "abi geçiymi?" şeklinde olayı zorlayacaklar. Oyunun çıkış tarihi belirsiz ama PS3 ve Xbox360'lara geleceği kesin. O zamana kadar Super Puzzle Fighter Remix HD sizi keser mi bilmem. Geçiymi abi?



FAR CRY2 KONSOLLARA DA GELİYOR

Ubisoft, Far Cry 2'nin PS3 ve Xbox360 konsolları için hazırlandığını resmen duyurdu. Yayımlanan basın bülteninde Far Cry2'nin görsel ve teknolojik gelişimin ötesinde yepyeni bir oyun motoru üzerine oturtulmuş bir oyun olduğu ve oyunculara dünyadaki en kaliteli HD açık alan çevreyi yaşatacağı belirtiliyor. Oyun şimdilik Ubisoft Montreal geliştirme stüdyosunun elinde ama 2009 başında konsollarımızda olacak. Bazı forumlarda Crysis'in de konsollara geleceği konuşuluyor, asıl bu gerçekleşirse muhteşem olur; hem de Türkçe muhteşem.

RATCHET & CLANK FUTURE
TOOLS OF DESTRUCTION

BİR KOALA VE BİR ROBOT NE KADAR SORUN YARATABİLİR Kİ? - ALİ SEZGİN

İtiraf ediyorum, teknolojik gelişmeler hiç hayal ettiğim gibi olmadı. Çocukken, ben yirmi bir yaşıma geldiğimde uçan arabalar, holografik telefonlar ve herkesin evinden başkalarıyla Commodore oynayabileceği bir sistem olacağından emindim. Bütün bunların yerine daha az köşeli arabalar, ne zaman gerekse şarjı biten cep telefonları ve Playstation Network'ün gelmesi elbette beni hayal kırıklığına uğrattı. İnsan ister istemez bilimsel alandaki devrimlerin geleceği daha eğlenceli yapması gerektiğini düşünüyor. Yine de idare ediyorum, gelecek belki beklediğim kadar eğlenceli olmadı ama en azından PlayStation'ı yarattı.

Sony'nin kült adayı serilerinden Ratchet & Clank'in, Tools of Destruction ile PlayStation 3 sularına başarılı bir geçiş yaptığını söyleyebiliriz. Uzun ve yorucu oyunlar sonunda fazlasıyla hakettikleri bir tatile çıkmaya karar veren ikilimiz, sevgili dostları Captain Qwark'ın bir tür robot komando ordusu tarafından kaçırılmasıyla bir kez daha maceraya atılıyorlar. Kısa zamanda aslında bütün evreni etkileyen büyük bir savaşın ortasında olduklarını ve her şeyin bir "lombax sırrı" yüzünden başladığını keşfetmeleriyle de olaylar bambaşka bir şekle bürünüyor.

Koala-kedi-insan kırması Lombax ırkına ait bir tamirci ve pesimist bir robot belki oyun dünyasının gördüğü en ideal ikili değil ama en eğlencelilerinden biri oldukları kesin. Ratchet, yaptığı ve satın aldığı sayısız enteresan aleti kullanarak kahraman olmaya çalışan, başına buyruk bir karaktere sahipken, Clank son derece karamsar ve ürkek. İki zıt karakter biraraya geldiğinde ise komik espriler ve absürd şakalar kaçınılmaz oluyor. Oyunun genelinde Ratchet'ı yönetiyoruz, Ratchet'ın sırtında duran Clank ise gereksiz tavsiyeleri ve gerektiğinde çeşitli uzuvlarını pervane ve planör gibi eklentilere dönüştürebilme yeteneğiyle bize yardım ediyor.

"HAYIR RATCHET, EKSTRA CIVATA İÇİN BENİ PARÇALAYAMAZSIN!"

Çeşitlilik Ratchet & Clank'in en önemli özelliği. Oyunda her biri bizi saatlerce oyalayabilecek minik detaylarla dolu yirmiye yakın bölüm var. Daha da güzeli, hiçbir bölüm diğerine benzemiyor. Gezegenlerden biri, korsan kılığına girip kandırmanız gereken korsan robotlarla doluyken, bir başka gezegende yüzlerce dinozor avlamak durumunda kalıyorsunuz. Gezegenler arasında gidip gelirken çıkan shoot'em up tarzı uzay savaşlarını saymazsak, bölümler arasında pek bir oynanış farkı yok. Yapımcılar oyunu içerik manyağı ederek, platform oyunlarının laneti olan kendini tekrar etme sorununu büyük oranda aşmışlar. Hemen her bölümde deneyebileceğiniz yeni bir oyuncağınız oluyor ve bu şekilde oyun kolay kolay tekrar hissi yaşatmıyor.


Bosslara karşı en etkili taktik Nano Swarmer'ı yanına dikip ölümünü izlemek.

Oyuncaklardan bahsetmişken; seriye aşina oyuncular Clank'in oynanabildiği bölümleri de hatırlıyorlardır. Bu bölümler Tools of Destruction'da da yer almakla beraber eskiye oranla biraz daha farklı şekilde ilerliyor.

Zaten pek güçlü olmayan Clank, rakipleriyle ve bulmacalarla tek başına uğraşmak yerine yalnızca kendisinin görüp duyabildiği Zoni denen yaratıklardan yardım alıyor. "Parçala", "çalıştır" gibi komutlarla Zonileri yönetebilen Clank'in karşısında çoğu zaman basit bulmacalar oluyor.


"Bizim hiç sobamız olmadı amca..."

Oyundaki silah sayısı da rakiplerine göre son derece fazla. Shotgunblaster kırması klasik silahların yanı sıra ışığına yakalananların dans etmesini sağlayan disko topu groovematic, Sixaxis'i hareket ettirerek yönlendirebildiğimiz hortum-savar gibi enteresan silahlar da mevcut. Otuz beş farklı silah (yanlış okumadınız 35) yetmezmiş gibi Ratchet çok kullandığı silahları zamanla geliştirebiliyor da. Bu şekilde silahların hem gücü artıyor hem de kullanım şekli değişebiliyor. Örneğin gördüğü düşmanlara saldıran yapışkan maddeler atan silahı beş seviye geliştirirseniz, yapışkan maddeler ayaklanıyor ve yanınızda piti piti gezen şirin sümüksü (şirin sümük mü?) maddelere dönüşüyorlar.

Tools of Destruction'ı oynarken çoğu zaman kendinizi bir oyunu değil de esprilerle dolu bir animasyon filminin içindeymiş gibi hissedeceksiniz. Her gezegen sadece dikkatli göz ve kulaklar için yapılmış minik esprilerle dolup taşıyor. Saklanarak yaklaştığınız iki robotun diş sigortalarının olmamasından şikayet etmesi, hapishane gezegeninde mahkumlara "Lütfen işkence odasına gelin, size bir şey göstereceğiz" tarzı anonslar yapılması gibi sayısız şaka var oyunda.

Tools of Destruction'da toplayabileceğimiz iki ana madde var; Raritanium ve cıvata. Rarinatium adı üstünde oldukça zor bulunan bir maden. Genelde yalnızca boss'lardan ve ulaşması zor noktalardaki sandıklardan düşmesi dolayısıyla son derece değerli olduğunu söyleyebiliriz. Bu madenlerden toplayarak silahlarınızı geliştirebiliyor ve onlara değişik özellikler ekleyebiliyorsunuz. Cıvatalar ise oyunda para birimi yerine geçiyor. Yok edilebilen hemen hemen her şeyden düşen cıvatalar sayesinde bölümlerdeki tüccarlardan silah, zırh ve kurşun gibi temel ihtiyaç malzemelerini edinmek mümkün.

IT'S A ME! MOUSTACHIO!

Bu kadar canlı, bu kadar neşeli bir dünyada, seslerin oyunun en büyük zaafı olması çok acı bir durum. Oyunda gerçekten durup dinlemeye değer sayısız espri ve konuşma olmasına rağmen bu canım esprilerin kalitesiz ses efektleri eşliğinde girilen çatışmalar yüzünden duyulaması hayal kırıklığı yaratıyor. Sanırım yapımcılar Blue Ray'in, oyunun yapımını anlatan yüksek çözünürlüklü videoların ötesinde de bir potansiyeli olduğunu yavaş yavaş anlamaya başlıyorlar. Kalitesiz ses efektlerini saymazsak, müzik ve sesler hem çok başarılı hem de son derece çeşitli. Neredeyse her gezegenin kendine ait bir kütüphanesi var ve bir bölümde duyduğunuz konuşmayı kolay kolay bir başka gezegende duyamıyorsunuz.

Ratchet & Clank, görselleriyle de oyuncuları büyüleyecek kalitede. Neredeyse ufka kadar uzanan görüş alanı, şirin modeller, kaliteli animasyonlar ve sanat harikası diyebileceğim yaratıcılıkta hazırlanmış bölüm (yoksa gezegen mi demeliyim?) tasarımları sayesinde ortaya bir çeşit göz ziyafeti çıkmış. Zaten kaliteli olan görsellere rağmen, ekranın en kalabalık olduğu alengirli anlarda bile oyun bir gram yavaşlamıyor. Bunun yanı sıra efektlerin abartılmaması ve tüm canlılığına rağmen renk paletinde sağlanan uyumluluk kesinlikle övgüye değer kalitede.

Şu ana kadar saraya edebiyatçı olarak girmemi sağlayacak kadar methiye düzdüğümün farkındayım ancak bütün söylediklerimi göz ardı etmenizi sağlayabilecek çok önemli bir zaafı var R&C'nin; oyun çok kolay! Bana göre yapımcının oyunu kotaramadığını gösteren otomatik nişan alma özelliği, bu derecede büyük bir silah arşiviyle birleşince ortaya çıkan sonuç rakiplerimiz açısından pek de iyi olmamış. Öyle silahlar var ki, bir damla ter dökmenize gerek kalmadan koca bir boss'un önünüzde yıkılmasını seyredebiliyorsunuz. Duruma göre silah değiştirmeyi akıl edecek kadar evrimleşmiş olduğunuz sürece, hiçbir yaratığın size sorun çıkartamayacağını garanti edebilirim.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction bir oyuncunun iyi bir oyundan bütün beklentisini karşılayabilecek kalitede. Zaman zaman sinir bozan ses efektlerini ve oyunun aşırı derecede kolay olduğu gerçeğini göz ardı edip biraz eşelediğimizde karşımıza keşfedilmeyi bekleyen gizli bir hazine çıkıyor. Güzel esprileri, enteresan gezegenleri ve bitmeyen içeriği sayesinde Tools of Destruction ödeyeceğiniz paranın karşılığını son kuruşuna kadar veren bir oyun. Yüzlerce lira verip aldığınız oyunların bir gecede bitmesinden şikayetçi ama kalitesiz oyunlara da tahammülsüzseniz Ratchet & Clank ikilisi sizin için iyi bir tercih olmalı.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

İnsanı hiç üzmeyen, yormayan son derece eğlenceli ve nefis bir platform oyunu.

8.9




Sırtımızdaki şirin arkadaş Clank, mutfak robotu mübarek. Her işi görüyor.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Kaliteli görseller ve animasyonlar
+ Dolup taşan içerik
+ Süper espriler

- Tekrarlayan silah sesleri
- Oyun çok kolay
- Espriler aksiyondan dolayı kaynayabiliyor

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Insomniac > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Web Sitesi:** www.us.playstation.com/ratchetandclank

PGR4 PROJECT GOTHAM RACING®



MOTOSİKLETİNİ SATAN BİLGENİN YARIŞ NOTLARI

- GÖKTUĞ YÜKSEL

Beni tanıyanlar arabalara ve yarış oyunlarına düşkünlüğümü iyi bilirler. Tanımayanlar ise bilmezler. Tanımaya çalışanlar ise bunu öğrenmiş olurlar... 13 senelik yazarlık hayatımda şimdiye kadar 50'den fazla yarış oyununun incelemesini yapmışımdır. 2007 senesi de yarış oyunları konusunda çok verimli bir yıl oldu, nitekim o oyunlardan biri de Project Gotham Racing 4 idi. Nasıl ki her hıyar tarlasının büyük ve okkalı bir hıyarı vardır (yeni bir seri başlattım, **Alakasız Benzetmeler** serisi...), her oyun sisteminin de baba oyunları vardır. Buna güzel Türkçe'mizde "ağır top" deniyor. PS 3'ün yarış oyunları konusunda ağır topu *Gran Turismo* serisiyse, Xbox 360'ın da *Forza* ve *PGR*'ı var. *Forza*, *GT*'ye daha yakın bir oyun. PGR ise Xbox'ın en zevkli, arcade türü yarış oyunlarından bir tanesi. Bu sene de PGR4'te envai çeşit Ferrari, Lamborghini (küçükken lombargini derdim) bizi bekliyor. Hadi hemen başlayalım o zaman oyunun bize sunduklarına bakmaya...

ARTİSTLİĞİN LÜZUMU YOK!

Öncelikle oyun modlarından bahsetmek istiyorum. Bir önceki oyunda KUDOS, yani "artistlik yapma, **K**odum mu **U**zatırım **D**uman **O**lursun **S**afinaz" oldukça önemliydi, bu oyunda ise en önemli şey haline gelmiş diyebilirim. Safinaz bir kenarda dursun, bildiğiniz üzere PGR serisinde el freniyle dönüşlerde, driftlerde, diğer arabanın arkasına yapışıp o arabayı takip ettiğimizde, iki teker üzerinde gittiğimizde (arabalar için), önümüzü kaldırdığımızda (yok saçmalamıyorum, motosikletler için dedim), rampalardan uçtuğumuzda, kısacası normal sürüş yapmak haricindeki her tür artistlik karşılığında Kudos topluyoruz. Tabii ki artistik hareketi adam gibi bitiremedikten sonra (haşırt diye bir duvara gömçürdüğümüzde) bu puanlar hanemize yazılmıyor ama başlayan adam bitirmesini de bilen adamdır zaten. Bu ayın özlü sözü olsun bu... *Başlayan adam bitirmesini de bilen adamdır...*

İşte bu oyunda sadece artistliğimizle değil, yarışlarda kazandığımız başarılarla da Kudos topluyoruz. Ne yapar-sak yapalım Kudos topluyoruz yani. Buna da güzel Türkçe'mizde "elimizi sallasak Kudos'a çarpıyor" diyoruz zaten… Tahmin edeceğiniz üzere yeni arabalar alırken, yeni oyun modları unlock ederken falan da bu Kudos puanlarımızı kullanıyoruz. Yani Kudos oyundaki para ve başarı birimi gibi bir şey olmuş. İyi de olmuş aslında. Arabalar demişken oyunda her telden araba olduğunu söylememe sanırım gerek yoktur. PGR'nin araba envanteri her zaman büyük olmuştur zaten.

PGR4'ün kariyer modu çok derin. Bu sefer evlat amcaları oyuna bir takvim koymuşlar ve dünyanın çeşitli noktalarında bu takvime göre yarışlar düzenleniyor. Vasat arabalarla başladığınız kariyerinize, aldığınız puanlar ve Kudos'lar yardımıyla yeni araçlar ekleyerek PGR'nin zirvesine çıkmaya çalışıyorsunuz. Çok derin, çok zevkli bir kariyer modu var oyunda. Eğlenin, sevinin. Doğayı koruyun.

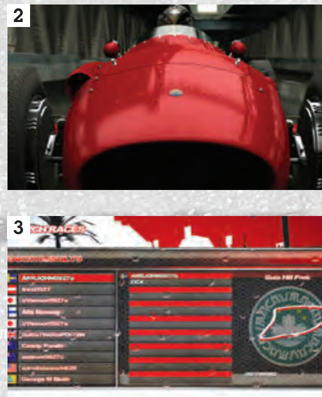
HIZLI OYNA, GEÇ BİTİR

Quick Race türü modlar da var elbette... Oyunda henüz alamadığınız (veya hiç alamayacağınız) arabaları bu modda deneyebiliyorsunuz. Yarış-

1



2



3

1- PGR4'ün grafikleri ve sürüş modeli tam dört dörtlük olmuş.

2- Yeni ve dinamik hava koşulları içinde en anlamlı ve güzel gözükeni yağmur.

3- Her şey iyi güzelde ara birimde niye yağmur yağar?

1- "Bu ney?!" demeyin, NFS'nin uzun zaman önce terkettiği "rüya arabalar" konseptini PGR devam ettiriyor... Gerçi evet, bu da gayet saçma bir rüyaymış ama...

2- İşi iyice cozutan motorlu kuryeler, trafikte tehlike yaratmayı terkedip, kendilerini pistlere atar.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Değişken hava efektleri.
+ Oyun modları.
+ Onlarca araba, kokpit kameraları, parkurlar.
+ Motosikletler eklenmiş!!!

- Alışmak biraz zaman alabiliyor, ilk aşamada zor gelebiliyor.
- Arabaları modifiye etmek isteyenlere pek detaylı gelmeyebilir.

Bu arabaları gerçek şehirlerde sürmek, PGR'ın en büyük zevklerinden.

lardan sonra en iyi zamanınız server'a yükleniyor falan filan. Bu arada, yarış oyunlarında geleneksel olan "ghost car" muhabbeti elbette bu oyunda da devam ediyor. Ben geceleyin bu ghost car'a karşı oynamak istemiyorum, tırsıyorum... Sevmem ben öyle hayalet, cin, min. Evet ve şu anda Kayseri'den bir arkadaşımız "Yapma be Göktuğ! Oldu mu espri, sıvadın ortalığı" diyor. Onun da gözlerinden öpüyor, adresime 3 kilo pastırma yollamasını temenni ediyorum. Bu arada cin sevmem ama "Eti Cin" i çok severim. Dido da favorimdir... *Unreal Tournament* oynarken de hindistancevizli Eti Puf yerim, adrenalin sağlıyor.

Arcade modda ise hem arabalar, hem de motosikletler için onlarca yarış var. Eski PGR'lerde olduğu gibi bronz, gümüş, altın ve platin madalyalar için gözümüzü yırtıyoruz (ben benimkini yırttım, çok uzun oynayınca gözlere hakikaten zararlı oluyor, yanıyor gözüm). Açıkçası ben hayatımda bir kere mi iki kere mi ne platin madalya aldım. Gümüş bana yetiyor abi, azı karar çoğu zarar.

Bu arada hazır motosikletlerden söz açılmışken o konuya da kısaca dalalım. Biz *Moto GP*'nin "gerçekçi" motosiklet deneyimiyle idare ettiğimizi düşünürken PGR4'de motosikletlerle karşılaşmak beni zevkin doruklarına ulaştırdı. Bir tırın altına girip 15 parçaya ayrılan bir motosikletçinin görüntülerini gördükten sonra bu yaz motosikletimi satmaya karar vermiştim (I am still born to be wild ama. Üzülmeyin), o yüzden bundan böyle motosiklet zevkini anca ekranlarda yaşayacağım. Şimdiye kadar yaşadığım en gerçekçi sanal motosiklet deneyimini bu oyunda gördüm diyebilirim. Motosikletin hareketi olsun, kokpit kamerası olsun, ön kaldırmak, arka kaldırmak olsun her şey harika olmuş. Helal olsun Bizarre'a.

OYUNU ANLADIK DA, ANA MENÜDE YAĞMURUN, ISLAKLIĞIN NE GEREĞİ VAR BE BİRADER?

PGR serisi, online ortamda da bol seçenekli bir seri olmuştur daima. Yine öyle. Haftalık ve günlük düzenlenen turnuvalardan tutun da liderlik tablolarına, online yarış düzenlemeye kadar her tür şeyi PGR4'de bulabiliyoruz. Günlük turnuvalar çok zevkli, belli bir saate kadar bir parkurda en iyi zamanı almak için kendiniz yarışıyorsunuz. Turnuvaya girecek adam sayısına göre en iyi zamanı yapanlar sıralanıyor. Eğer turnuvaya girebilirseniz belli bir saatte turnuva başlıyor ve onlarca kişiye karşı şansınızı deneyebiliyorsunuz. Ne yazık ki ben bir oyuna saatlerimi, günlerimi harcayamadığım için online ortamlardaki çoğu kişi benden iyi oynuyor ve turnuvalarda iyi bir derece almak benim için zor oluyor. İtiraflarını dokuzuncu kattan beton kömürlüğe atılmış bir su bombası gibi patlatan ailenizin yazarı Göktuğ'um ben, evet...

GÖRDÜM, DUYDUM, YENDİM

Şimdi oyundan genel olarak bahsettikten sonra klasik olarak "grafik, ses, müzik" konularına kısaca değinelim. Öncelikle şunu söylemeliyim ki PGR3 zaten Xbox 360'ın en iyi grafiklere sahip yarış oyunlarından bir tanesiydi, PGR4 çıtayı daha da yükseltmiş gibi gözüküyor. Oyundan 720p, 1080i ve 1080p çıkış alabiliyoruz. Görsel efektler harika, PGR serisini PGR serisi yapan özelliklerden biri olan "kokpit kamerası" bence gelmiş geçmiş en iyi kokpit kamerası. Her şey çok gerçekçi, parkurlar geceleri ışıl ışıl, araba modellemeleri harika, her şey hakikaten çok iyi.

Hava efektleri de muhteşem. Kardan tutun sağanak yağmura, çiselemeden tutun hafif ve ağır sise kadar aklınıza ne kadar hava koşulu geliyorsa hepsi oyunda var. Diğer oyunlardaki gibi sadece laf olsun diye de konmamış bunlar. Sağanak yağmurlu bir havada kokpit kamerasından arabanızı kullandığınızda veya karlı bir havada motosikletinize binip yine kokpit kamerasından oynadığınızda ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız. Detaya girersem feci coşacağım bu konu hakkında, farkediyorum, o yüzden kısa tutuyorum. Oynayın görün diyorum. Bu arada çok ilginç bir durum var. O da şu ki, herifler ana menüye de yağmur koymuşlar. Hadi oyunu anladık da ana menüde ıslaklığın ne gereği var be bilader? Herhalde oyunda motosikletin yanı sıra bir de eşeğe binseydik herifler eşeğin ağzına da su kaçıracaklardı...

Gelgelelim seslere... Nasıl ki her insanın parmak izi farklı, oyunda her arabanın sesi de farklı ("Saçma Benzetmeler" serime devam ediyorum). *Gran Turismo 5 Prologue* gibi bir yapıma bile baktığımızda vasat ses efektleriyle karşılaşıyoruz. PGR4, *GT5*'i direkman eziyor ses konusunda. Tekerlerin sesinden tutun, motor sesine kadar her şey çok harika. Ben benim evde 7.1 ses sistemi kurdum. Her kamera açısında değişik ses ortamları ile karşılaşıyoruz. Kısacası ses efektleri çok iyi oyunda. Özellikle yağmurlu havalarda "çatıııırt" diye şimşek çaktığında veya hızlı bir şekilde su birikintilerinin üzerinden falan geçtiğimizde çıkan sesler ve kontrol cihazının (veya direksiyonun) titremesi falan harika bir duygu. Aynı şey müzikler için de geçerli. Zaten PGR3 de müzik açısından çok renkli bir oyundu, PGR4'ün de PGR3'den eksiği yok, fazlası var. Klasik müzikten tutun teknoya, rock'tan metale kadar her şey mevcut oyunda. Helal olsun ne diyelim.

COŞTUM YİNE

Farkına varmadan coşmuşum yine... İncelediğim çoğu oyun gibi, PGR4 de iki sayfaya sığmayacak kadar dolu. Nasıl ki bir marulun en tatlı yeri ortasıdır, ben de oyunun en önemli noktalarına inmeye, o noktalardan bahsetmeye çalıştım (*yaşasın Saçma Benzetmeler serisi – Serpil*). Sonuç olarak bu oyunu da bir daha satmamak üzere arşivime kattım ve sizlerin de katmanız gerektiğini düşünüyorum. Xbox 360'daki en iyi, en zevkli arcade yarış oyunlarından bir tanesi... PGR 4 dünyasında Corvette'imle sizleri bekliyor olacağım... ◎



1- Yağmur efektinin ne kadar gerçekçi ve güzel olduğunu söylemiş miydim?

2- Zayıf motorlu "vintage" arabalar, her ne kadar çok güzel olsalar da yarışlarda kullanmak çok anlamsız.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Xbox 360'ı olup da bu yarış oyununu arşivine katmayan adam, plaja gidip plaj havlusu götürmeyen adama benzer. Arşivlik bir oyun.

8.9



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Bizarre Creations > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** Yok > **Multiplayer:** Var > **Web Sitesi:** www.bizarrecreations.com/games/pgr4

Palyaçolardan zaten normalde nefret ederdim de, bu bambaşka birşeymiş.

KINGDOM UNDER FIRE CIRCLE OF DOOM

ARADIĞINIZ OYUNA ŞU ANDA ULAŞILAMIYOR… - ALİ SEZGİN

En başından uyarayım eğer ki siz de benim gibi izlediğiniz videolara kanıp Circle of Doom'un derin bir öykü üzerine kurulmuş bir oyun olduğunu düşünme gafletinde bulunduysanız, hemen silkinip kendinize gelmenizde fayda var. Circle of Doom öyle bir oyun olmuş ki, önceki oyunları oynayıp sevmiş bütün oyuncular bu oyun sayesinde büyük ihtimalle kendilerini seriye hiç olmadıkları kadar yabancı hissedecekler. Strateji elementleri olmayan, hikâye gelişimi durmuş, oyun sistemi tamamen değişmiş bir Kingdom Under Fire oyunu var karşımızda.

Önceki oyunlarda baskın olan strateji elementleri -oyunun asıl hedefi olan uzak doğulu oyuncuları pek açmadığından olsa gerek- tamamen oyundan çıkartılmış. Circle of Doom *Dynasty Warriors* ve *Diablo* kırması bir yapıya sahip olmuş. Aynı DW gibi dar bir koridorda üzerimize gelen dinozordan kaplumbağaya değişik yaratıkla boğuşuyoruz. Ancak DW'den farklı olarak combolar karakter değil eşya kaynaklı. Her silahla aşağı yukarı 2-3 combo seçeneğine sahibiz; Örneğin sahip olduğunuz kılıçla yapılan pervane hareketini bir gürz ile yapılması mümkün değil. O zaman biz neden bu dört karakterden birini seçiyoruz dediğinizi duyar gibiyim. Seçebildiğiniz her adamın kendine ait silah arşivi var ve genelde bir silahı en fazla iki sınıf kullanabiliyor.

BEN TEK SİZ HEPİNİZ

Blok kavramı ilginç bir şekilde Circle of Doom'da yer almıyor. Kendinizi üzerinize gelen onlarca düşmandan korumanın tek yolu saldırmak. Her ne kadar kulağa oldukça kolay gelse de yapay zekâ çoğu zaman hızlıca etrafınızı çeviriyor ve tabiri cazise hemen "araya alıyorlar". Özellikle oyunu tek başına oynamayı tercih etme gafletinde bulunduysanız canınızın oldukça yanacağını şimdiden söyleyebilirim. Ne kadar hızlı olursa olsun, bütün combolar parçalı hareketlerden oluşuyorlar ve bir yaratığın karakterinize hamle yaptığını görseniz bile buna karşılık verecek zamanınız ne yazık ki olmayacak.

Oyun çıkmadan önce gösterilen videolara kanıp karşılarında sanat harikası bölümleri ve birbirinden ilginç yaratık tasarımları görmeyi bekleyen arkadaşlar şimdiden bir bardak soğuk suyu midelerine indirebilirler. Her ne kadar modeller ve animasyonlar oldukça detaylı olsalar da fantastik bir oyuna göre yaratıcılıktan oldukça uzaklar. Öyle ki, karşılaşacağınız en ilginç düşman etrafa sporlar saçan bir çiçek (bu noktada Mario'yu pos bıyığından öpüyorum). Bölümler ise daha çok dar ve sıkıcı koridorlardan oluşuyor. Mekanlar ve doku kalitesi enteresan sayabileceğimiz yapıda olmalarına rağmen, tasarımda neredeyse 3-4 yıl öncesi oyunlarda görebileceğimiz dev poligonların varlığı oyunun bütün cazibesini yok ediyor.

Hmmm... Hakkaten cebimde akrep varmış.... İMDAAAAAAAĞT!

AMA BURAK DA BENDEN!

Peki madem bu kadar kötü, ben bu oyunu neden yazdım? Co-op! Oynamak yerine türlü Çin işkencelerini tercih edeceğim bu oyun, bir arkadaşımın live üzerinden test etmeyi teklif etmesiyle bambaşka bir hal aldı. Hatta oyundaki bütün anlamsızlıkların, yanımda başka bir oyuncuyla oynamaya başlamamla beraber bir anlam kazandığını söyleyebilirim. Ben dev kılıcımla kalabalıkları yararken, takım arkadaşım arkalarına sızıp normalde tek başıma oynarken beni kevgire çeviren okçuları parçalıyordu. İlerledikçe benim karakterim darbeleri üzerine çeken bir tanka dönüştü, o ise hızlı darbelerle beni sıkıştıran yaratıkları temizlemeye başladı. Co-op seanslarımız ne kadar sürdü emin değilim tek hatırladığım bittiğinde konsolumu kapatıp yüzümde bir gülümsemeyle kendi kendime "Ne oyundu be!" dediğimdi.

Dürüst olmak gerekirse Kingdom Under Fire: Circle of Doom herkese hitap edebilecek bir oyun değil. Hatta kesinlikle Kingdom Under Fire severlere hitap etmediğini söylebilirim. Tek başınıza değil de arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz, hikâye grafik gibi "detaylara" takılmadan hoşça vakit geçirebileceğiniz bir oyun arıyorsanız Circle Of Doom'a göz atmanızda fayda var.

> Tür: Hack & Slash > Yapım: Blueside > Türkiye dağıtıcısı: Yok > Yaş Sınırı: 17+ > Web Sitesi: www.kufcod.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bunca güzel oyun varken oynanır mı? Kafa dengi bir arkadaşı yanınıza aldınız mı oynanır.

6.8




Şu güzelliğe bakın ya! İnsanın Şopen olup ölesi gelmez mi? (efendim?)

ETERNAL SONATA

PARDON AMA, BEN MAVİ HAPI ALMIŞTIM? - ALİ SEZGİN

Hayatından ne kadar mutlu gözükürse gözüksün, her insanın yaşamın dertlerinden kaçmak için yarattığı bir fantezi dünyası vardır aklında. O dünyada hastalıklar, acı ve pişmanlıklar konuşulmaz. Kimileri için dünyadaki bütün insanların kavga etmeyi bırakıp oyunlar oynadığı, kimileri için kahramanlık hikâyeleriyle, kimileri için karanlık düşlerle dolu bir dünya… Ya da Şopen'in (Chopin) besteleriyle. Fantezi işte.

Eternal Sonata bizi ünlü besteci Chopin'in hasta yatağındaki günlerine götürüyor. 1800'lerde en tehlikeli hastalıklardan biri olan tüberkülozla boğuşan Chopin, ilerleyen hastalığına bir de son dönemlerinde yaşadığı hayal kırıklıklarını ekleyince yarattığı hayal dünyası da kendisi gibi hasta bir hal almaya başlar. Biz, Francis Frederic Chopin ve arkadaşlarıyla hem başlamak üzere olan bir hayal devrimini yaşıyor, hem de bu gizli cenneti gerçekte neyin öldürdüğünü bulmaya çalışıyoruz.

Oyunumuz benzer Japon RYO'larından farklı bir şekilde çalışıyor. Oldukça ilginç bir sistemle oyun aynı anda hem sıra tabanlı hem de gerçek zamanlı olarak ilerliyor: Saldırmak için hala sıranızı beklemeniz gerekiyor ancak sıranın sizde olduğu süre içinde istediğinizi yapmakta serbestsiniz. Oyunun bize ikinci bir jesti ise özel saldırıları kullanmak için herhangi bir sınırlama olmaması. Vaktiniz yettiği sürece istediğiniz kadar süper saldırı yapma hakkınız var ancak hareketler normal ataklardan kazandığınız kombo puanlarıyla güçlendiği için sürekli bunları kullanmak da pek akıl karı sayılmaz.

BİTMEYEN SENFONİ

Oyun, gerçek dünya ve Chopin'in hayal dünyası arasında gidip geliyor. Chopin'in gerçek yaşamı, karanlık ve tekdüzeyken Chopin'in müzik anlayışının ve anılarının çarpık bir yansıması olan hayal dünyası tam aksine sayısız renk ve sesle dolup taşıyor.
Oyundaki bir başka tatlılık ise bütün karakter isimlerinin müzik terimlerinden oluşuyor olması. Beat, Salsa, Kreşendo gibi terimleri oyun karakteri olmuş piti piti koşuştururken görmek, ister istemez insanın yüzünde bir tebessüm oluşturuyor. Chopin aslında oyun için oldukça iyi bir tercih olmuş, benim hayal dünyam hakkında bir oyun olsaydı "Noob, FPS, Lol" gibi karakterlerle oynamak zorunda kalabilirdiniz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Harika görseller
+ İnandırıcı karakterler
+ Orijinal dövüş sistemi
+ "Random Encounter" yok
+ Harika hikâye
+ Japonca dublaj desteği, İngilizce altyazı hediyesi

- Dövüşler kendini tekrar ediyor
- Oyun çok kolay
- Ara sahneler gereksiz derecede uzun
- Chopin'in besteleri yerine anonim dövüş müzikleri kullanılmış

Özellikle türün benzer oyunlarına gıcık olmamı sağlayan "Random Encounter" *("beklenmedik düşman" diye çevirsem kızar mısın Ali? – Serpil)* sistemi bu oyunda yok. Eğer ki size saldırabilecek bir yaratık varsa, onu önceden görüp etrafından dolanabiliyorsunuz. Eternal Sonata'nın en büyük eksisi de burada ortaya çıkıyor. Her ne kadar dövüşlerden kaçma şansına sahip olsak da oyunda düzgün ilerleyebilmek için bölgelerdeki yaratıkların en az yarısını kesmelisiniz. Sorun şu ki düşmanlarınız sürekli aynı üçlülerden oluşuyor. Örneğin ne zaman bir farenin üzerine yürürseniz, karşınıza iki fare ve bir de yarasadan oluşan aynı üçlü çıkacak. Her ne kadar dövüşler gerçek zamanlı olsa da tahmin edersiniz ki iki fare ve bir yarasa ile yapılabilecek şeylerin sayısı son derece sınırlı. Özellikle siz de benim gibi bölümleri en küçük detayına kadar araştırmayı sevenlerdenseniz dövüşlerin kendini tekrar etmeye başlaması ister istemez kaçınılmaz oluyor.

Oyun tamamen üç boyutlu olup Cel-Shading teknolojisini kullanmasına rağmen eski, iki boyutlu RYO'ları andırıyor. Özellikle türün eski oyunlarına aşinaysanız Eternal Sonata size pek yabancı gelmeyecek. Hem karakter modelleri, hem de dünyası fazlasıyla o eski güzel günleri hatırlatacak size.

Her ne kadar uçuk olsa da Chopin'in hayal dünyası ise kendi gerçekliği içinde olabildiğince tutarlı. Her ne kadar hayali bir dünyadan ziyade başka bir boyutu da andırsa da dikkatli baktığınızda görebileceğiniz ters duran bir ağaç veya havada uçan bir kaya parçası gibi minik detaylar gerçeği ele veriyor.

Eternal Sonata türünün en iyi örneklerinden olmayabilir ama kesinlikle kendine ait bir çekiciliği var. Ve belki de en önemlisi Japon RYO'larında artık klişe olmuş çoğu detaya Eternal Sonata'da rastlamak mümkün değil. Orijinal hikâyesi, şirin ve inandırıcı karakterleri ve sanat harikası dünyası ile kesinlikle oynanmayı ve dinlenmeyi hak ediyor bu oyun. Hayatınızdan sonra hayalleriniz de sizi sıkmaya başladıysa bir de Chopin'in dünyasına uğramak iyi gelebilir. !



İki inatçı keçi bir gün karşılaşmış... Ama Şopen ve köylü arkadaşlarıyla.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Keşke benim hayallerim de bu kadar güzel olsaydı...

8.5



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Namco Bandai > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** eternalsonata.namcobandaigames.com/



WiiFIT

SAĞLAM KAFAYA VÜCUT YAPMAYA GELDİK! - MERT HAKKI BİNGÖL

Wii Sports'un yorucu olduğunu mu düşünüyorsunuz? Yerinizden kalkmak, biraz kol sallamak, azıcık eğilip bükülmek zor mu gelmişti? Wii Sports'u öpün de başınıza koyun, çünkü bu ay karşınıza göbek kaslarınızı yerinden oynatacak gerçek bir Nintendo egzersizi ile çıkıyorum.

Sinan'ın "Mert, Nortec'e WiiFit gelmiş bir ara uğra da incele bakalım nasıl bir şeymiş" demesi üzerine "Abi çok yanlış adama oynuyorsun, egzersiz filan terso işler bunlar bize" desem de kendisini ikna edememiş, düşmüştüm yollara. WiiFit denen bu şeytan icadının nasıl bir şey olduğunu inceleyecek, inşallah biraz da eğlenecektim. Saatime baktım, "en fazla yarım saatimi, bilemedin 45 dakikamı alır" dedim. Nereden bilecektim ben bir platformun üzerinde saatlerce şebeklik yapacağımı?

ACI YOK ROCKY, ACI YOK!

Nintendo ofisinde bizi yerde duran beyaz bir platform karşıladı. Yetkiliye sorduğum "Bu mudur?" soruma "Budur!" cevabını aldıktan sonra başladım aleti evirip çevirmeye.

Şimdi efendim, bu alet aynen bir Wii kumandası gibi kablosuz çalışıyor. Kocaman bir artıyı buradan alıveriyor daha başlar başlamaz. Sert materyalden yapılmış ve altındaki plastikler zemine sıkı sıkıya tutunuyor, dolayısıyla üstünden kayıp düşmek imkansız.... Yani hemen hemen. Ben mi? Yok canım ne düşmesi. Acemilik.

Cihazın hassasiyeti gerçekten çok başarılı, önceleri biraz zorlanıyorsunuz ve hatta "bozuk yav bu!" diye utanmadan sıkılmadan aleti suçlayabiliyorsunuz. Ama bir kere alıştıktan sonra cihazın ne kadar hassas çalıştığını görmek gerçekten heyecan verici bir hal alıyor.

Sağa sola eğilmelerimi rahatlıkla algılayan bu kumanda(!) beni öncelikle hemen bir denge testine soktu, sevecen bir anne edasıyla "dik dur evladım, bak yoksa kamburun çıkar" diye nasihatler verdi. "Yaa üff tamam anne yaaa" diye tavır koymam faydasızdı, beni zıpkın gibi fişşek gibi dimdik ve dengede duran bir insan yapmadan yakamı bırakmadı. Yaşımı, boyumu filan öğrenen program sonra beni kucakladığı gibi şööööyle bir tarttı; "maşşallah 94 kilo çeker bu" deyip ekrana kocaman rakamlarla "94KG" yazıverdi. Ben "mehehe yok yahu fazla ölçüyor, kıpırdadım ondan oldu" gibi zavallı çabalarla kendimi savunmaya çalışsam da fayda etmedi, afişe edilmiştim bir kere. Bu da yetmemiş olacaktı ki alet bir de ekrana kocaman göbekli bir Mert koydu ki şöyle iyice bir yerin dibine gireyim.



Hey maşşallah, göbeğe gel!

Programda iki ana mod var. Biri egzersiz modu, diğer ise benim favorim olan mini oyun modu. Egzersiz moduna bay-bayan eğitmenlerimizden birini seçerek başlıyoruz. Bu seçtiğimiz eğitmen bundan sonraki egzersizlerimiz boyunca burnumuzun dibinden ayrılmayacak. Öncelikle basit denge hareketleriyle başladığımız egzersizlerimizde ilerledikçe, çok daha zorlu hareketlerin üstesinden gelmeye çalışıyoruz. Öyle ki düz yolda yürümeyi spor addeden ben, şekilde görüleceği üzere türlü yoga, pilates, ayrobik hareketlerini "aommm!" inlemeleri eşliğinde başarıyla(!) yerine getiriyor, "Aman allahım ne kadar da sportif bir insanım" diye gaza gelip hemen ardından boyumun ölçüsünü alıverebiliyorum. Acımadı ki!

OYUNCU ADAMIZ YAHU BİZ. NEREDE OYUNLAR?

Egzersizler iyi hoş da bizim gibi adama ters düşüyor. Birkaç dakika sonra eklem yerlerim ağrımaya başlamış, ben de ufaktan sıkılmaya başlamıştım... Egzersiz kısmını kapatıp cuppadanak oyun kısmına daldım. İşte budur! Karşımda hepsi birbirinden eğlenceli onlarca oyun duruyor. Bu oyunlardan "Havadan gelen topu kafayla çevirme", "Kar kayağı" ve "İp üstünde dengede yürüme" benim hastası olduğum ve ilk üçüme aldığım oyunlar.

Futbol oyununda karşıdan oyuncular bize top ortalıyor, biz de sağa sola eğilerek gelen topa kafa vuruyoruz. Arada top yerine krampon atan psikopatlar



Ommm... Bekle beni Nirvana!



Sonsözlerden: Bak abi ne yapacam şimdi bak bak iyi izleeeaaaa!


Güzel orta gol getirir.


- Abi fotoğraf çekecem, poz ver.
- ...
- Mert?
- ...

yüzünden kafa göz sağlam dağılıyor olsa da müthiş eğlenceli bir oyun ve sağlam bir denge gerektiriyor. Bu arada kafama krampon ya da panda kafası(!) gibi acayip cisimler çarptığında ekrandaki Mii'm öyle bir sarsılıyordu ki bir çok defa kendimi "ah!" derken bulduğumu itiraf edeyim.

İkinci favori oyunum kar kayağı. Gerçekçiliğin en iyi yakalandığı oyunun bu olduğunu söylemek zorundayım. Cihaz sağa sola öne arkaya eğilmeleri çok iyi algılayabildiği için oyun gerçekten kayak yapıyormuşuz hissi veriyor. Öne doğru hafiften eğilince hızlanmaya başlıyor, sağa sola eğilerek de bayraklar arasından geçip puan topluyoruz.

Üçüncü oyunum ise ip üstünde yürüme oyunu. Burada iki bina arasında gerilmiş bir halatın üzerinde kolları yana açarak dengede durmaya çalışıyor, karşıya geçmek için çabalıyoruz. Olur da karşıya sağ salim geçmeyi başarırsanız kalbinizi küt küt atarken bulabiliyorsunuz.

İlginç oyunlardan biri de bir platformun üzerindeki topları deliklere sokmaya çalıştığımız oyun. Fotoğrafta göreceğiniz platform ayaklarımızın altında duruyor. Yine sağa sola, öne arkaya eğilerek platformun eğimini ayarlıyor, topları deliklere düşürmeye çalışıyoruz. Oyunda ilerledikçe top sayısı artıyor, platformların biçimleri zorlaşıyor ve süre azalıyor. Oldukça yaratıcı, kumanda etmesi müthiş zevk veren oyunlardan birisi kesinlikle.

Oyunların tümünde Wii Fit cihazını kullanmıyoruz. Örneğin parkta koşu yaptığımız oyunda veya hula-hop oyununda Wii kumandasını kullanıyoruz. Nasıl oluyor? Kumandayı dikine bir şekilde cebimize koyuyoruz. Malum olunduğu üzere bu kumanda her türlü harekete duyarlı olduğundan koşarken yaptığımız bacak hareketini de yukarı-aşağı şeklinde rahatlıkla algılıyor. Dolayısıyla biz olduğumuz yerde koşarken kumanda aşağı yukarı hareket ediyor ve ekrandaki Mii'miz de koşmaya başlıyor, üstelik biz ne kadar hızlı hareket edersek karakterimiz de o kadar hızlı koşmaya başlıyor. Bu oyunun ilginç kumanda özelliğinin yanında bir diğer güzel tarafı da iki kişilik oynanabilmesi. Yanınızdaki arkadaşınız da cebine kumandayı atıp sizinle parkta söyle bir koşuya çıkabiliyor, rekabet damarınız kabardıysa birbirinizle yarışabiliyorsunuz. Kazanmanın tadı da bir başka oluyor canım.

BEYİN FIRTINASI ZAMANI!

İlk heyecanı atlattık, oynadık, eğlendik, yorulduk. Hatta bayağı bir yorulduk. Şimdi biraz masaya oturup hem dinlenme hem de düşünme zamanı. Nintendo bu koskoca cihazı sadece bu program ile kullanılsın diye tasarlamış olamaz. Gelecekte bazı oyunlarda WiiFit'in kullanılacağını tahmin etmek sanırım çok da zor değil.

Benim mesela aklıma hemen bir SSX oyunu geldi. Tamamen WiiFit destekli bir kayak oyunu mükemmel olurdu. Zaten mini oyunlarda da bir kayak oyunu var ve az önce anlattığım gibi gayet şahane bir şekilde çalışıyor. Buradan tam teşekküllü bir oyun rahatlıkla çıkabilir. Bir diğer tür ise FPS ya da on-rail shooter olabilir gibi. Örneğin Resident Evil Umbrella Chronicles'ı ele alalım. Sağa sola eğilerek yarasalardan kaçmak, üzerimize fırlatılan cisimlerden sıyrılmak filan müthiş eğlenceli olurdu. Yine sağa sola bakınma hareketleri de WiiFit ile olabilirdi.

Artı olarak ben şahsen Nintendo'dan WiiFit'e özel bir Warioware de bekliyorum açıkçası. İçinde bol bol Wiifit destekli mini oyunlar bulunan bir Warioware de cuk otururdu.

GÖBEĞİMDEN NE İSTEDİNİZ?

Nintendo'nun WiiFit ile her bir yanı yağ bağlamaya yüz tutmuş oyuncu kesimini koltuktan kaldırmaya ant içmiş olduğunu bir kez daha görüyoruz. Önce Wii Sports ile inceden bir alıştırdılar, üzerimizdeki hamlığı bir kaldırdılar; sonra mini oyun, parti oyunu vs ayağına iyice bir forma sokmaya başladılar; şimdi ise alenen bizden spor yapmamızı istiyorlar. Yer miyiz biz bunları sorarım size kilosu FM bandında dolaşan oyuncu kitlesi, yer miyiz?

Açıkçası ben yedim bile. Çok, ama çok eğlendim, güzel bir ter attım ve çok ilginç bir tecrübe yaşadım.

Akşamın on ikisi olmuştu ve biz daha ofisten yeni çıkıyorduk.
- Ne yapalım?
- Bostancı'ya doğru yollanalım. Bir şeyler yeriz.
- Acıkmışız he mi?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bağımlılık yaratan mini oyunlar.
+ Benzersiz bir kontrol sistemi. Evde eğlenerek egzersiz imkânı.

- Japon versiyonunda kalmasını ümit ettiğim güya şirin ses efektleri.
- Tamam, grafik önemli değil bu tip bir oyunda ama yine de biraz daha iyi olsaydı keşke.






Bu nasıl stresli bir oyundur, elim ayağım titredi.


- Devam edemeyeceğim. Beni bırak, kaç kurtarkendini.
- Ama abi?
- Git diyorum!

> **Tür:** Spor/Mini oyun > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web Sitesi: http://e3nin.nintendo.com/wii_fit.html**

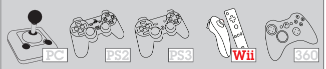
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur, bundan daha eğlenceli bir zayıflama yöntemi bulamazsınız.

8.5





HER EVE BİR ZACK, BİR WIKI! - ZERO

ZACK & WIKI
QUEST FOR BARBAROS TREASURE

Günümüzden 10-15 yıl öncesine götürmek istiyorum sizi (sen, uzun boylu olan, hemen esneme bakayım, birazdan soru sorucam bu bölümden). Bazılarımızın **altın çağ** olarak adlandırabileceği o dönem, kaliteli oyunlar görmek için gözümüzü açık tutmanın yettiği yıllardı. Ne ahım şahım grafiklerine, ne seslendirmesine bakardık oyunların. Öyle bir şey yoktu. Hatta Save/Load bile yoktu. Bizi de, yapımcıları da ilgilendiren tek şey oyunun ne kadar eğlenceli olduğuydu.

İşte bu altın çağ sırasında oyun krallığının hükümdarlığını adventure türü üstlenmişti. O zamanlar çok daha değerliydi bu hükümdar, şimdi ara sokaklarda geziyor, ara sıra yüzünü gösterip tekrar içeri kaçıyor. Pek çok açıdan birbirlerine benzeseler de gönlümüzde ayrı ayrı yerleri olan, hikâyelerini ve bulmacalarını ezbere bildiğimiz onlarca adventure vardı o çağda: Monkey Island, Simon The Sorcerer, Sam & Max, Goblins, Zack & Wiki… Bir istisna olarak Zack & Wiki'nin tek farkı, çıkış tarihinin 90'lar değil de 2008 olması.



İlginç Wiimote tutuş şekillerinden birisi daha. Sol üstteki karakter size nasıl tutacağınızı gösterdiği için yanlış tutmanız neredeyse imkânsız.

Oyunda yönettiğimiz karakterimizin adı Zack. Kendisi gelmiş geçmiş en yüce korsan olmak isteyen (Guybrush Threepwood sahneden çekilince "en yüce korsan olmak isteyen adventure karakteri" kadrosu boş kalmış herhalde), pembe saçlı ve çikolata seven bir insan. Yardımcısı Wiki ise Zack'ın peşinden ayrılmayan sihirli, uçan, altından bir maymun! İkilimiz maceradan maceraya koşmak ve korsanlığa giden çileli yolu kat etmek üzere Sea Rabbits isimli korsan grubuna katılıyorlar. Ancak yolda uçakları sabote ediliyor ve bu kısa macera, uçağın ıssız bir adaya çakılmasıyla sonuçlanıyor.

Düştükleri adada ilk hazine sandığını bulan Zack, sandıktan çıkan altın kurukafanın ünlü kaptan Barbaros'a ait olduğunu öğreniyor. Ama kafayı gidip bir kuyumcuya okutmak yerine Barbaros'un vücudunun tüm parçalarını bulup birleştirmeye karar veriyor. Böylece Zack'in ilk korsan efsanesini yazmak için kolları sıvıyoruz (Wiki'yi de dışlamıyoruz elbette, eşsiz yetenekler için ona ihtiyacımız var). Konu biraz klişe olsa da asıl önemli olan hikâye değil, bu hikaye etrafına giydirilmiş mükemmel bulmacalar…
Oyun point&click tarzında oynanan klasik bir adventure ama benzerlerinden farklı olarak bölüm bölüm ilerliyor. Her bölümün amacı aynı; haritanın bir yerlerinde sizi bekleyen hazine sandığına ulaşmak ve böylece Barbaros'un bir vücut parçasını daha bulmak. Bunu yapabilmek için de o bölümün bulmacasını çözmemiz gerekiyor. Her bölüm aslında kendi içinde küçük bulmacalara ayrılan tek ve büyük bir bulmacadan ibaret. Ve bölümler öyle güzel tasarlanmış, öyle hoş farklılıklarla birbirinden ayrılmış ki her bölümü yeni bir oyuna geçmişsiniz hissiyle oynayabiliyorsunuz, bulmacalar birbirine benzemiyor. Böylece oyun asla kendini tekrar etmiyor. Aksine, bazı bölümlere ait bulmacaların birden fazla çözüm yolu olduğu için tekrar tekrar bile oynayabilirsiniz. Bir bulmacada balık tutarken bir diğerinde buzul eritmeye çalışıyor, sonrakinde ise alakasızca robot kullanıyor olabilirsiniz.

Bulmacaları çözerken en büyük yardımcımız Wiki olacak. Wiimote'u sallayınca sihirli bir çana dönüşen Wiki, çevremizdeki hayvanları eşyalara dönüştürmemize yarıyor! Bunları ve doğal yollardan bulduğumuz eşyaları kullanarak bulmacaları çözmeye çalışıyoruz ancak dikkat: Eğer





HAYVANLARI EŞYAYA DÖNÜŞTÜRMEKTEN NEYİ KASTETTİĞİMİ BİRAZ AÇMAM GEREKİYOR SANIRIM

bölümde iyi bir skor istiyorsanız neyi nerede kullanacağınızı önceden anlamanız gerekli, yoksa puan kaybedebiliyorsunuz. Hatta bazı bölümlerde yanlış noktada yanlış eşya kullanımı, bölümü bitirmenizi engelliyor ve sil baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz. Oldukça sinir bozucu bir durum bu, ama çözümsüz değil. Şöyle ki; bölüm seçmeden önce aldığımız"ipucu verici" ve "öldüğü noktadan devam ettirici" şeklinde tanımlanabilecek 2 eşyamız var ama bunları her zaman kullanmak istemeyebilirsiniz çünkü mesela ipucu almak oyunun zevkine zarar verebilecek bir şey. Bazı bölümler üstteki sebepler yüzünden deneme yanılma yöntemine başvurmadan çözülemeyebiliyor, işte o noktada körlemesine devam etmektense yardım almak daha mantıklı. Hayvanları eşyaya dönüştürmekten neyi kastettiğimi biraz açmam gerekiyor sanırım: Mesela uzanamadığınız bir eşya olduğunda hemen kıskaca dönüşecek yılanı arıyor gözleriniz ve Wiki'yi üzerinde kullanıp metamorfozu gerçekleştiriyorsunuz (Tarkan beni andı). Bu arada eşyaları kullanmak için yalnızca "kullan" tuşuna basıp beklemiyorsunuz. Her eşyanın Wiimote özellikleriyle uyumlu hale getirilmiş eğlenceli ve kendine özel bir kullanım şekli var ve sizin bizzat buna uymanız gerekli. Örneğin elinizde bir sopa varsa ve karşıdan üstünüze gelen topa vuracaksanız, sapından tutarmış gibi Wiimote'u sıkıca kavrayıp topa vuruyorsunuz. Tam "aman beceremedim, ıskaladım!" diye üzülecekken Zack bir şeyler yapıp durumu kurtarıyor, merak etmeyin. Zack & Wiki, Wiimote'un kullanım alanları ve şekilleri konusunda ders verebilecek kadar yaratıcı ve dengeli bir oyun. Ne çok zorluyor, ne de çok basit şeyler yaptırıyor.

Çizgi film gibi grafiklerinden dolayı ilk bakışta naif, kendi halinde bir bulmaca oyunu gibi görünebilir gözünüze ama Zack & Wiki Nintendo dünyasının klasik karakterleri arasına eklenecek kadar kalıcı, en zor beğenen adventure'cuların bile şapka çıkartmasını sağlayacak kadar kaliteli bir oyun. Bir türün yeniden canlanabilmesi için yapımcılar üstlerine düşeni en iyi şekilde yapmış, şimdi sıra oyuncularda. Umarız hak ettiği ilgiyi görür de kaliteli bir oyun daha harcanıp gitmez.

1





2

3



1- Bölüm sonunda yüksek puan almak istiyorsanız Zack'ı üzmeseniz iyi olur. Elbet o anahtara ulaşacaksınız.

2- Başka bir maceraya doğru ilerlerken… Pek korsan gibi değiller di mi?

3- Çikolata olsa iyi olur…

Ne iyi? Ne Kötü?

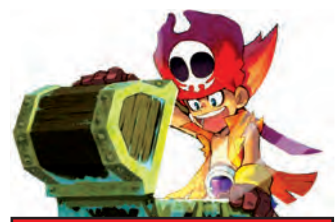
+ Süper bölüm/bulmacalar
+ Wiimote'un işlevsel kullanımı
+ Göz alıcı grafikler

- Klişe hikaye
- Deneme yanılma yöntemi gerektiren kısımlar

Almazsanız Darılırım

Zack & Wiki çıkmadan önce IGN, Gamespot gibi ileri gelen oyun/haber siteleri, bu oyunun mutlaka alınması için "Zack & Wiki'yi Alın Kampanyası!" başlattılar. İlgi gösterilmediği için unutulup giden iyi oyunlar arasına karışmaması için önemli bir adım, sakın almadan geçmeyin.

> Tür: Macera **> Yapım:** Capcom (JPN) **> Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (119 YTL) **> Yaş Sınırı:** Yok **> Web Sitesi:** http://www.zackandwiki.com



Bulmaca Nasıl Çözülür?



Sandığa ulaşmak için bu uçurumu geçmemiz gerekli. Ancak mesafe çok uzak ve yanımızda köprü yapılmaya uygun bir ağaç var. Bu ağacı bir şekilde devirmemiz lazım.



Hemen testere olarak kullanabileceğimiz hayvanımızı buluyor ve onu Wiki yardımıyla eşyaya çeviriyoruz. Çok uyanığız.



Testeremiz kullanıma hazır ama doğru kullanmayı başaramazsak hiçbir işe yaramaz.



Testereyi ağaca götürdükten sonra Wiimote tutan elimizi, elimizde bir testere varmış gibi ileri geri hareket ettiriyor ve ağacı kesiyoruz.



Bravo! Köprümüz hazır, artık sandığa ulaşabiliriz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Altın çağların arcade adventure'larını, yeni nesil kontrollerle tekrar yaşamanız için bulunmaz bir fırsat.

8.8





1- Az da olsa Pokece biliyorsanız bu maçın galibinin sağdaki olduğunu anlarsınız.

2- Bundan her eve lazım, elektrik kesintisi sorun olmaz bir daha…





POKEMON BATTLE REVOLUTION

HEPSİNİ YAKALAMAM LAZIM! -EMRE "ZERO" İNAN

Bir dönemlerin modasıydı Pokemon. Televizyonda gösterilmeye başladığı anda müthiş bir ilgi odağı olmuş, dünyayı kasıp kavuran Pokemon akımına bizim çocuklar da kendini kaptırmıştı. Aslen bir oyundu Pokemon. Bazılarımız (benim gibi) onu sadece güzel bir oyun olarak tanımıştı. Ancak oyunun hastalığa dönüşmesini sağlayan şey başkaydı: **"Hepsini Yakala!"**. İki kelimelik bu basit cümle, birçok kişinin oyuna aylarını (abartmıyorum) harcamasına yetiyordu. Yapımcılar da işini biliyordu tabii: Daha daha daha fazla Pokemon! Pokemon sayısı arttıkça (şu anda 493 taneler) oyunlarda yapacak iş ve harcadığımız zaman arttı. Altın Poketop yumurtlayan Pikachu kesilmez tabii, üzerine normalden fazla oyun çıkartmak şarttı. İşte Pokemon Battle Revolution da, bu poketopundan çıkan başka bir Pokemon oyunu.

Oyun sizi Poketopia adı verilen bir yere götürüyor. Amacınız burada Pokemon savaşları yapmak. Kullanacağınız Pokemonlar ise sınırlı, size verilen karttaki 6 adet level 50 Pokemonu aynen kullanmak zorundasınız. Onları geliştiremiyor, yeni hareketler öğretemiyorsunuz. Ancak oyun sonuna kadar da böyle gitmiyorsunuz, merak etmeyin. Yeni yeni kartlar kazanmak, aldığınız paralarla karakterinizin şeklini değiştirmek sizin elinizde.

İşte buraya kadar olan kısım, Nintendo DS sahibi değilseniz geçerli. DS sahibi olunca oyunun sizin için önemi çok daha fazla artıyor çünkü Pokemon Diamond/Pearl versiyonlarından biri varsa elinizde, oradaki Pokemon'larınızı buraya aktarabiliyor, savaştırabiliyor, geliştirebiliyorsunuz. Bu kadarla da bitmiyor, oyunu bizzat DS'ten kontrol edebiliyorsunuz. Yanınızdaki kişiyle oynarken zaten mecbur olduğunuz bu yöntemle, rakibinize hamlelerinizi göstermeden, rahatça oynayabiliyorsunuz.

Anlayacağınız gibi oyunun asıl amacı, Pokemon Pearl/Diamond'da yetiştirdiğiniz Pokemonları canlı halleriyle, gerçek saldırılar yaparken görmek. Zaten oyunun görüntüsü ve grafikleri büyük bir artı, gerçekten çok canlı efektlere ve Pokemon modellemelerine sahip. Bugüne kadar gördüğümüz en iyi grafikli Pokemon oyunu bile diyebiliriz. Her Pokemonun kendine ait saldırma, zarar alma, yürüme, durma gibi farklı animasyonları var.



Aynen saldırılar gibi bunlar da birbirinden değişik. Ancak bu çeşitlilik savaşların gereğinden fazla uzun ve monoton olmasına neden olabiliyor. Pokemonlarımız canlı olsa da, seslendirmeleri hala çağlar öncesinden kalmış gibi. Artık her Pokemonun kendine ait konuşma, ismini söyleme şekli olmasına rağmen en eski oyunlardan beri kullanılan "kendini belirtme efekti"nden de vazgeçilmemiş. Görsel olarak bu kadar güzelleşen Pokemonlara bir de ses teli eklenmesini isterdik açıkçası. Bir de daha başarılı bir hakem, savaş müziklerinde biraz olsun çeşitlilik, azıcık da heyecan isterdik… Ama yok.

Oyunun bir ekstrası var ki o da Nintendo WFC üzerinden savaş yapabilme olanağı. Burada hem karttaki Pokemonları, hem de kendi geliştirdiklerimizi kullanabiliyoruz. Güzel bir özellik ancak sistemin kusursuz olduğu söylenemez, **lag kurbanı olabiliyorsunuz.**

Pokemon Battle Revolution, aslında Pokemon hayranlarına göre yapılmış özel bir oyun olsa da, hayranların hepsini de mutlu edecek kadar kapsamlı ve özel değil. Pokelerin N64'teki atası olan *Pokemon Stadium* oyunları çok daha başarılı oyunlardı açıkçası. Herhalde hepinizin istediği şey şu olacak PBR'ı gördükten sonra: Düzgün bir hikayesi olan, RYO öğelerine sahip, sadece savaştan ibaret olmayan, özene bezene hazırlanmış bir Pokemon Wii oyunu.

Not1: *Bu yazı hazırlanırken hiçbir Pokemon'a zarar verilmemiştir.*
Not2: *Bu sayfada 36 kez Poke kelimesi geçmiştir (37 oldu…)*
Not3: *Bu yazıdan sonra Zer0'dan haber alınamadığı için kafayı Pokemon'la (38) bozduğu varsayılmaktadır…*





SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Poketopundan çıkan yeni Pokemon oyunu henüz gelişimini tamamlamamış gibi görünüyor.

5.4

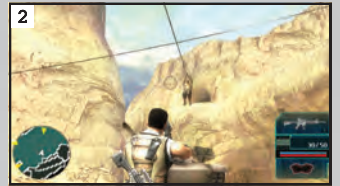


> **Tür:** RYO-Dövüş > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** Yok
> **Multiplayer Özelliği:** 2 kişi, Normal/Wi-Fi > **Web Sitesi:** www.pokemonbattlerevolution.com

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW

GABE DİYE BİRİ SİZE PS1 ZAMANINDAN MESAJ BIRAKMIŞ - VOLKAN TURAN





1- Blindfire denilen özellik sayesinde bile bile kurşunlara isabet olmayacaksınız.

2- Ben "Highway to hell" diye buna derim işte!

S*FLS_inceleme.doc* dosyasını açtıktan sonra, oturdum düşündüm biraz. "Bu oyunun giriş paragrafını acaba Syphon Filter'ın aslında ne olduğuna mı ayırsam, yoksa SF'ın nereden nereye geldiğini mi, yoksa PSP'deki konumuna mı?" Seçimimi son kısımdan yana kullandım çünkü karşımızda PSP'de pek rastlayamadığımız "konsol aldıran" bir oyun var… Logan'ın Gölgesi'yle tanışma hazırsanız, devam edelim.

BİRÇOK ŞEYE GABE

Sizi bilemeyeceğim ama ben sanki ilk kez Syphon Filter oyunu oynuyorum gibi hissettim serinin bu altıncı oyununda. Önceki oyunlarını beynimden uninstall etme nedenim, hepsinin bir yerden sonra otomatiğe bağlayıp sabrımı zorlamasıydı şüphesiz. Ama SFLS öyle değil. Öncelikle oyun gayet gizemli ve heyecanlı başlıyor. SF oyunlarını takip edenler *Ghassan al-Bitar*'ı hatırlayacaktır. İşte bu kirli sakallı düşmanımız LS'de de kendisini gösteriyor. Ghassan, Hint Okyanusu'nda askeri bir gemiyi ele geçirmiştir ve Spec-Op'lar tehlike altındadır. Kahramanımız Gabe de Robert Condell'den emirleri alır ve olay yerine uçar. Aslında gizem ve heyecan daha yeni başlamıştır. Çünkü Condell Gabe'e 'bazı' şeyleri anlatmamıştır ve ona bir sürpriz yaşatacaktır: Lian Xing… Bakmayın siz, hikayeyi mahvetmeyeyim diye bir şey anlatamamış olabilirim ama konu ünlü Amerikan çizgi-roman yazarı Gregory Rucka tarafından özenle hazırlanmış. Seveceğinizi garanti ederim.

Gabe Logan ise yine bildiğimiz Gabe. Gözüpek, akrobatik ve yetenekli. Eh biraz da sinsi diyebiliriz. "Biraz" diyebiliyorum çünkü Sony, SF'ı *bukalemun* gibi ilerlenen taktiksel casus oyunları türüne hiç bulaştırmıyor. Piyasada Metal Gear Solid ve Splinter Cell gibi bunu zaten çok iyi yapan oyunlar varken riske ne gerek var değil mi? Sony de en iyi bildiği şeyi yapmış; aksiyonu bu hafif 'sürüngen' oyuna yedirmiş. TPS kamerasının da yardımıyla, ense köküne doğru gizlice yanaştığınız düşmanları öldürebilir, bedenlerini kalkan olarak kullanabilir, etrafa atlayabilir, duvara yaslanıp köşelerden nişan alabilir veya kör atış yaparak düşmanı püskürtebilirsiniz. Oynanış bir önceki oyun Dark Mirror'dan kesinlikle bir gömlek üstün. Havok motoru resmen sömürülmüş ve dinamiği hiç düşmeyen bir oynanış çıkmış ortaya.

KONFORUNA DÜŞKÜN OYUNCULARA

Bütün o hırgüre rağmen, benim şu ana kadar PSP'de oynadığım "en rahat" shooter SFLS. Tuş dağılımı o kadar iyi ki "klavyeyle anca oynanır" dediğiniz oyunda süper headshot'lar, cuk diye yerine oturan bombalar, yaylım ateşinden kaçmalar gibi zor atraksiyonlar çıkartabiliyorsunuz.

Bu tip oyunlarda görevler ve yapay zekâ da çok önemlidir. Ufak bir hata, oyunu çöpe attırabilir. Neyse ki SFLS'nin bu tür bir hatası yok. Görevler aslında çok özgün değil (zaten özgün görevler içeren oyun kaldı mı?) ama en azından oyuncuyu sıkmamaya özen gösterilmiş. Sualtı bölümü mesela, çok güzel tasarlanmış. Yapa zekâysa mükemmel değil. Sizi genelde zorlamıyor ve taktik kuramıyorlar ama gerzek de değiller. Savunmasızca karşılarına atlarsanız vururlar, ateş edip kaçırırsanız saklanırlar, işinizi zorlaştırırlar. Daha fazlasının da zaten oyuncuyu bunaltacağını düşünürsek, her şey nutella.

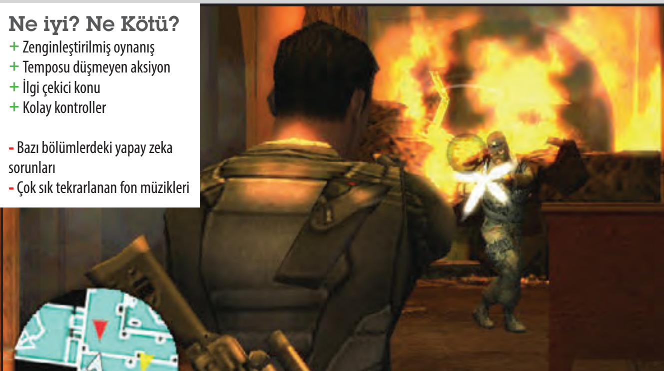
PSP'LERİNİZİ SATMAYIN!

Umarım bu oyunu PS2'ye de çıkarırlar. Geniş ekranda SFLS oynamanın büyük keyif vereceğini düşünüyorum. Ama PSP'nin de hakkını yemiyoruz. Mobil konsolumuzun son aylardaki yükselişini takdir ediyor ve arşivimiz adına seviniyoruz. Şikâyetçi olan? !

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Zenginleştirilmiş oynanış
+ Temposu düşmeyen aksiyon
+ İlgi çekici konu
+ Kolay kontroller

- Bazı bölümlerdeki yapay zeka sorunları
- Çok sık tekrarlanan fon müzikleri



> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Sony > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** www.us.playstation.com/loganssshadow/

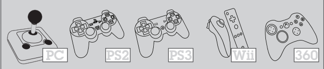
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Her PSP sahibi mutlaka oynamalı. PSP sahibi olmayanlarsa oturup ağlamalı.

9.2





GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

25 KİŞİLİK AKŞAM MESAİLERİ - 2

Geçen ay "casual"dan "hardcore"a geçiş dönemecindeki loncamda yaşadığım hayal kırıklığından bahsetmiştim. Konuyla ilgili çok sayıda mail aldım. Bir tanesini yorumsuz paylaşmak istiyorum:

"Ocak ayında köşende yazdıklarına tamamen katılıyorum. Benim gibi yaşı 40'a gelmiş ve 1997'den beri online oyun oynayan birisi için Burning Crusade sonrası tam bir kabus oldu. Temelinde casual oyuncuları kazanmak olan yaklaşım iflas etti ve bu oyuncuları ciddi anlamda uzaklaştırdı. Alaturqua guild'inde Everquest 1'den beri yer alırım. En büyük dağılmayı TBC sonrası yaşadık. Hardcore oyuncular tarafından bir yük gibi görüldük ve bu da yetmezmiş gibi oyunun dinamiklerini yakalayabilmek için sanki bir mesai yaparcasına her akşam oyuna girmek zorunda bırakıldık. Eski yaklaşımı MMORPG olan tür, maalesef sadece MMO kısmı ile sınırlı kaldı. RYO kısmını yeni nesil oyuncu profiline kurban etmek durumunda kaldık. Eskiden Ahmet, Mehmet ile oyun oynamak önemliyken, şimdi sadece oynattığın class, gear ve online zamanına bakıp değerlendirildiğin bir yapı var. Senin yazını okuduktan sonra sayımız az da olsa, aynı fikirde birilerinin varlığını bilmek güzel." -Kumadam

Devasa Online oyuncuları olarak, oyunların en önemli amacının "eğlenmek" olduğunu giderek unutuyor muyuz yoksa? Fikirlerinizi benimle paylaşın, bir araya gelip "en başarılı olmak" için kasmayan casual guild'ler kuralım.



OYUNGEZER WOW'DA

Dergimiz dünya içinde bir dünya olan Azeroth'a da sızdı. WoW oynayan Oyungezerler, başka sunucularda diğer Oyungezerlerin özlemini çekmekten kurtulup birleştiler. Shattered Halls'da ve Horde tarafında Berkant (Vulherin) ve Yiğitcan (Acetaminopen) yönetiminde Oyungezer loncası kuruldu. Eğer siz de oyun oynarken muhabbet edebileceğiniz bir ortamın özlemi içindeyseniz OGZ forumlarında *(www.oyungezer.com.tr)* World of Warcraft başlığı altındaki konuya girip bilgi alabilir veya oyun içinden Vulherin ve Acetaminopen'la iletişime geçebilirsiniz.

ONLINE TÜRK DÖVÜŞ TURNUVASI GELİYOR

Sıradaki online oyun haberimiz kendi içimizden. Lanetin Hikayesi oyununun arkasındaki isim olan İdris Çelik tarafından hazırlanan Türk Dövüş Turnuvası online veya offline oynanabilen bir oyun olacak. Toplam 14 karakter içerecek oyun yendiğiniz düşman sayısına göre yeni karakterleri ekleyebilmenize olanak sağlayacak. Ayrıca online modda rütbe müsabakaları da yapılabilecek. Oyun bedava olacak ve bu yazıyı okuduğunuz sırada demosu yayınlanmış olması gerekiyor, sitesine bir uğrayın (www.tdt-online.org).



WoW'DAN KISA KISA

• Computer Video Games sitesi WoW'un tasarım şefi Jeff Kaplan'la yaptığı röportajda oldukça büyük yeni bir Battleground'un haberini aldı. Yaklaşık Westfall kadar olması planlanan bölgede kuşatma silahları kullanılabilecek ve binalar hasar alacak.

• Şu an WoW'da en zor düşen drop'lardan olan Zümrüd-ü Anka'ya benzeyen binek hayvanı Ashes of Atlar, Çin sunucusu Molten Core'da 190.000 altın gibi astronomik bir ücrete alıcı buldu. Eminim bu fiyata gideceğini bilse Kael'thas Sunstrider bizzat kendi satardı.

• WoW forumlarında dolaşan bir diğer haber, bir oyuncunun WoW'da sahip olunabilecek üst para limitine ulaştığı yönünde. Buna göre üst limit 214.748 altın, 36 silver, 46 copper. Bu para kaba bir hesapla 2800 avro ediyor. Bu rakama ulaştığı söylenen oyuncu WoW'u üç yıl boyunca yalnızca ticari bir simülasyon gibi oynadığını söylüyor.



WEB TABANLI OYUNLARDA YENİ NESİL

Web tabanlı online oyunlar, oynamak için yalnızca bir internet tarayıcısının yeterli olduğu, okulda, işyerinde yasaklanabilecek kadar çok zaman yiyen oyunlardır. Bedava gözükseler de, alanlara avantaj sağlayan Premium hesap ödemeleriyle ihya olurlar. Ubisoft'un yeni projesi Heroes of Might & Magic: Kingdoms bu türde yeni bir sayfa açacak gibi. HoMM 5 dünyasında geçecek oyun, aynı sunucuda 1000 oyuncu oynayabilecek. Yakında başlayacak beta test için sitesine *(www.hommkingdoms.com)* bakabilirsiniz.






LORD OF THE RINGS ONLINE

OYUNA ÇOK ŞEY KATANBOOK 10 &11 ÜZERİNE - GÖKER NURBEYLER

Geçen ay LotRO'ya bir süre ara verenler için oyuna eklenen Book (LotRO'ya gelen büyük yamalar) 10-11'le ilgili kısa bilgiler vermiştim. Bu ay, gelen istekler ve oyunun Ocak sonu gibi (nihayet) Türkiye'ye getirileceğinin Alsan Interactive tarafından açıklanması üzerine yeniliklerle ilgili biraz detaya girmeye karar verdim.

Not: Verdiği destek için Theodrien'e (Alper) teşekkür ederim.

BOOK 10: ANNUMINAS'DA GÜL OYA, REPUTATION TOPLAYA TOPLAYA

Book 10'daki en büyük yenilik Evendim bölgesinin eklenmesi. Bu bölgeyle birlikte oyuna 30 görev ve Annuminas Harabeleri'ndeki üç yeni instance eklendi. Annuminas günlerimiz efsanevi kılıç Narsil'le ilgili hikaye ve görevler etrafında geçiyor. Oldukça büyük bir bölge olan Evendim'in önemli bir kısmı göl olduğundan git gel yapmak bayağı zaman alıyor. Buna karşın grubunuzda bir Hunter olması zaman kaybını en aza indirecektir (detaylar ileride).

Ben gereksiz derecede zaman çaldığı için reputation sisteminden nefret ededurayım, LotRO'ya da reputation çılgınlığı bulaştı. Allah'tan mantıksızca yaratık kesmek yerine eklenen 40 kadar görevi yaparak saygınlığımızı artırıyoruz. Yine de "10 tane şundan topla gel" görevleri çoğunlukta olduğundan "biri bizi yiyor yav!" şeklinde düşünmeniz olası. Reputation sistemi beş basamaktan oluşuyor.

0 puan	Neutral
10.000 puan	Acquaintance
20.000 puan	Friend
25.000 puan	Ally
30.000 puan	Kindred

Bu sistemin bize sağladığı avantajlar bölgelere göre değişiklik gösteriyor. Genel olarak her bölgede saygınlığımız Acquaintance olduğunda, o bölgede yer alan reputation binasına girmeye ve içeride alışveriş yapmaya hak kazanıyoruz. Yalnız bu kadar emeğe karşılık alınabilen silah ve takılar ne yazık ki tatmin edici sayılmaz. Bunun dışında crafting tarifleri ve trait sayfaları ilginizi çekebilir. Council of the North ve Wardens of the Annuminas'da binek satan NPC'ler bulabilirsiniz. Atların görünüş ve renkleri dışında akranlarından bir farkı bulunmuyor. Sırf görünüşü farklı diye aynı hızda bir binek için saatler harcamak ister misiniz bilmiyorum. Huzur içinde reputation kasmak istiyorsanız Bree ve Ered-Luin bölgelerine eklenen instance'lar, uğraşmak için doğru yerler. Yalnız düşük respawn süreleri nedeniyle iyi bir grubunuz yoksa girişlerde dolanıp durursunuz. Özellikle Ered-luin de illallah dedirtebilir.

EVENDIM'IN SUYU AKAR SERİNDİR

Book 10'daki sınıf yeniliklerine baktığımızda en mutlu oyuncuların Captain ve Hunter olduğunu görüyoruz. Hunter sınıfı eskiden yalnızca ana bölgelere direkt gidebilirken artık hemen her yere ışınlanabiliyor. Yapması gereken, kamp ateşi olan bir yeri önceden işaretleyerek oraya tek tıkla gitmek. Bu sayede Book 10'un epik görevlerinde göl etrafında dolaşmak yerine kısa sürede hedef bölgeye ulaşıyor. Bunun dışında 5 dakika cooldown'a (cd) sahip, uygulaması yaklaşık 5 saniye süren ve 1-2L hasar vuran bir ok saldırısı Hunter'ın yüzünü güldürüyor. Ayrıca %15 hız artıran yetenek, artık savaşlarda açık kalabiliyor.

Captain ise artık savaş alanına bayrak dikebiliyor. İlginçtir ki bayraklar petlerden daha etkili. Çünkü pet yalnızca savaşa sürüldüğünde etkisi hissedilirken bayrak panelinizdeki bölgeye yerleştirildiğinde bile ek özellikler sağlıyor. Misal, %20 moral (bir tür hit point/sağlık) ve %10 ek hasar veren bayrağı tüm gruba 600 moral kazanıyor, yalnız ek hasardan faydalanamıyorlar. Bayraklar 'hope' (moral), 'power' (güç) ve 'victory' (biraz güç, biraz moral) şeklinde üçe ayrılıyorlar. Bunun dışında işe yarar saldırı skill'leri de geldi. Bunlardan Shield Brother dikkat çekici. Bu yetenek üzerinde açtığınız arkadaşa pasif yetenekler de ekliyor. Örneğin arkadaşınızın morali ya da verdiği hasar bir süreliğine artıyor. Diğer bir güzellik ise artık Minstriel'e 2 dk boyunca %5 fazla heal attırabiliyor olmanız.

BİR TATLI HUZUR ALMAYA GELDİK ETTENMOORS'DAN

LotRO'yu deneme şansı bulanlar bilir:


High Pass'ın bunaltıcı hava şartlarında mob'ları burnunuza girmeden kolay kolay göremiyorsunuz.


Goblinler Orta Dünya'nın en iyi mimarları değiller. Zaten bu labirent kentte yalnız onlar aradıklarını bulabiliyorlar.



Goblin Town kendi içinde bir instance barındırıyor.

PvE ağırlıklı oyunda kötü ırklardan birini geliştirme şansımız olmadığından ve hobbit kovalayan elf görsek "bu aşkın katili sensin" diyeceğimizden oyunda alışageldik bir PvP bulunmuyor. Bunun yerine PvMP sistemi yer alıyor. PvMP'le ilgili detayı kutuda bulabilirsiniz.

Book 10'un PvP'de yaptığı en büyük değişiklik EttenMoors'da 5000 destiny point (dp) karşılığında bir saatliğine Troll ya da Ranger olabilmemiz. Yalnız monster tarafı yaptığı her görevden dp alırken, iyiler maalesef dp kazanamıyor. Bu durumda çözüm biraz çetrefilli: Monster olup görevleri tamamlayarak kendi karakterimize dönüp Ranger olmak. Görünen o ki yapımcılar monster'a biraz ilgi çekelim derken herkesi çektiler ve denge diğer taraftan feci şekilde bozuldu. Yeni PvP ırkları 32k moral ile geliyor. Trol daha güçlü bir ırkken Ranger gizlenerek oynanan bir yapıda. Normal vuruşu 200 hasara sahip, görünmez olabiliyor ve kendini iyileştirebiliyor. Buna rağmen kargaşada kolay harcanıyor. Eğer sabırlı oynanırsa 5dk cd'ye sahip yetenekleri ile tek seferde birini öldürebilirler. Trol 300–400 civarı hasar verebilen, kaya fırlatan ve etrafındakileri stun eden bir ırk. Panzehiri ise power'ını emecek bir Lore-Master. Az önce de dediğim gibi dp geldiği için genelde 2–3 trol olabiliyor çevrede.

BOOK 11: TAL BRUINEN'DE GEZERSİN, GOLLUM'U SÜZERSİN

Book 11 ile oyuna DirectX 10 desteği geldi fakat biz yapısal değişikliklere yoğunlaşacağız.
Book 11'deki ana değişiklik ev alma sisteminin eklenmesi. Bu evlerden insan yapımı olanlar Bree-land, hobbit yapımı evler Shire, elf yapımı olanlar Falathorn ve cüce yapımı evler Thorins Hall'un Homesteads bölgelerinde bulunuyor. Farklı büyüklükte evlerin oluşturduğu mahalleler şirin tasarımlarıyla gerçekten hoş gözüküyorlar. Evlerin en küçüğü Standard House adında, iki odalı 1g'ye satılan ufak evler. 7g'ye ise 3 odalı büyük Deluxe evler alınabilir. Tabii evin yeri de fiyatını etkiliyor. Rank 7 bir Kinship'iniz (guild) varsa 14-17g civarına daha büyük bir ev de alabilirsiniz. Her mahalle 4 kinship, 10 deluxe ve 14 standart ev içeriyor. Görsellik bir yana evlerin tek avantajı alınan sandıklarla banka olarak kullanılabilmeleri. Evin görselliği crafting meslekleri ile artabiliyor. Örneğin Scholar'a tablo, Tailor'a halı ve Woodsman'a dolap yaptırmak, Cook'a yemek masası hazırlatmak mümkün.

Book 11'le LotRO'ya Trollshaws'daki Tal Bruinen ve Misty Mountains'daki High Pass ve Goblin Town bölgeleri eklendi. Tal Bruinen'deki görevlerin birinde ilk defa Gollum ile karşılaşıyoruz. Buradaki görevler 40 level üstü için tasarlanmış. High Pass sürekli kar yağışı altında boğucu bir bölge. Etraf görüşü kesecek kadar sislendiğinde çevreyi araştırın. Bulacağınız boss'u kesince sis dağılacak. Eklenen şehirlerden Goblin Town adına yakışır bir şehir: Mağaralar, tüneller, hapishaneler ve trol eğitim merkezlerinden oluşan dev bir labirent. Kaç kez girerseniz girin yine de kaybolma olasılığınız yüksek. Bunun dışında Tom Bombadil'den alacağınız bir görevle Gollum'un mağarasına da gitmeyi unutmayın. Tamam, içeride sanat eserleri yok ama uğramadan geçmeyin. Goblin Town içinde bir de instance var. Burada Goblin lideri ve onun warg'ını öldürmeniz gerekiyor. Goblin Town ile kendisiyle hoşlaşmadığım reputation LotRO'ya iyice oturuyor. Gloin, Tom Bombadil ve diğer birkaç NPC'den aldığımız reputation görevleri XP de veriyor. Bu nedenle Goblin Town fazlasıyla faydalı bir yer.

Book11'le oyuna 13 görev dizisi daha eklendi. Bu görevler Evendim'de başlayıp Misty Mountains'e kadar gidiyor. Bunun dışında Angmar bölgesinde yer alan Rift adında 12 kişilik yeni bir instance'ımız oldu. Rift'te toplam 7 boss bulunuyor. Boss'lar arasında bir tane de yavru Balrog bulunuyor. Bir görseniz öyle şeker ki. Rift için tavsiyemiz raid takımında mutlaka en az iki Minstriel bulundurmanız yönünde. Bunun dışında iki Captain, iki Hunter, bir iki tane de iyi tank bulunmalı. Bu arada altıncı boss'ta dağılmamak için bir üçüncü Minstriel'e ihtiyaç duyabilirsiniz. Rift boss'larından düşen eşyaları ilgili barter NPC'lerine vererek yeni armor setleri ve silahlar alabiliyoruz (World of Ringcraft geyiği çeviren arkadaşlara gün doğdu gibi). Rift ile her sınıfa gelen setler gerçekten uğraşmaya değer kalitede. LotRO oynayanlar bilirler: LotRO'da bir zamanlar bir level'da çoğunlukla aynı tip zırh olurdu. Book 11 itibariyle artık üç çeşit zırh yapılabiliyor. Bunlar da normal, elf ve dwarf şeklinde üçe ayrılıyorlar. Görünüşleri farklı olsa da özelikler açısından bir farkları yok.


Ettenmoors'daki kale savaşları PvP açlığını bir nebze de olsa dindiriyor.

PvMP NEDİR?

Player versus Monster Play, Ettenmoor bölgesinde iyi tarafı temsil eden oyuncular ile kötü ırkları (Ork Reaver, Uruk Warleader, Warg Stalker, Spider Weaver, Uruk black Arrow) temsil eden oyuncuların kapıştığı bir PvP modelidir. Bu sistemde taraflar kendi bölgelerinde oyuna başlayarak çeşitli görevler tamamlamaya çalışır, kalelerini savunur veya rakip kaleyi fethetmeye çalışırlar. Karakterinizi level 40 sonrası MP'ye sokabilirken, level 10'a ulaşınca monster açma hakkını kazanırsınız. MP boyunca kazandığınız destiny ve glory puanlarıyla oluşturduğunuz yaratığa yeni yetenek, donanım ve çeşitli buff'lar satın alabilir; moral/power upgrade'i yapabilirsiniz. Destiny özel görevler ve PvP ile kazanılırken glory sadece PvP ile kazanılıp rütbenizi belirler. MP'yi kendi karakterinizle oynamak için Rivendel'in batısında Horse stable'a gitmelisiniz. Kötü ırklar içinse Bree'nin batısındaki Burglar trainer'ın biraz ötesinde Monster Controller Angmarim'i bulmalısınız.


Başta sınırlı sayıda yetenekle başlayan yaratığınızı geliştirmek için bol bol destiny puanına ihtiyacınız var.





Bree'den bir Kinship evi. Gördüğümüz kadarıyla ev sahibi minimalist tarzı tercih ediyor.

LORE-MASTER'IN GÜĞÜMLERİ KALAYLI

Book 10 Captain ve Hunter'ın eklentisiyken Book 11'de şans Lore-Master ve Minstriel'in yüzüne gülüyor. Lore-Master'lar artık yeni pet olarak stealth özelliğine sahip Lynx çağırabiliyor. Bunun dışında yıldırım gibi güçlü yetenekler de Lore-Master'ın yeni cicileri arasına eklendi. Böylece oyunun Orta Dünya ruhuna uygunluğu tekrar konuşulmaya başladı. Şu aralar popüler sorulardan biri bu yeteneklere sahip Lore-Master'ların Maia olup olmadığı şeklinde. Lore-Master güçlenedursun Minstiel de heal gücünden ödün vererek atak gücünü artırabilmeye ve sonunda tek başına da takılabilmeye başladı.

PvMP oyuncularının Book 10'da "dark side"a kayması yapımcıları kesmemiş olacak ki Book 11'de benzer bir mantık dengesizleşmeye devam etti. Monster'ların yeni yeteneklerle güçlendirilmesi zaten sayısı fazla olan tarafa avantaj olurken iyi tarafa tuz biber ekti. Bu eklentide PvMP adına kale savunmasının önemi arttı. Örneğin kale girişine yukarıdan kızgın yağ dökmek mümkün. Stronghold'un kulaklarını çınlatan savunma şekli etkisindekilere 2-3k civarı hasar veriyor. Bunun dışında kalelere buff'lar da eklendi. Örneğin monster kalesine yaklaşan iyi taraf oyuncularına debuff'lar geliyor. Monster grubu ise kalede bulundukça pozitif buff altında mücadele ediyorlar. Hatta kale iyilere geçse bile monster'lara artı buff geçmesi gibi bir bug bile mevcut. Buna rağmen PvMP hala eğlenceli.

Orta Dünya Festivalleri

Belirli aralıklarla düzenlenen festivallerle hem hoş vakit geçirebilir hem de ufak hediyeler kazanabilirsiniz. Örneğin geçtiğimiz 26 Kasım–12 Aralık arası düzenlenen Bree Land festival alanındaki at yarışı izlemeye değerdi. Oyuncular NPC'nin komutuyla dört eyerden birini kapıyorlar ve başlangıç çizgisine koşuyorlardı. İkinci komuttan sonra yarış başlıyor ve kazanan festival atını kazanıyordu. Bu at koyu gri renkli, beyaz ayaklı ve klasik atlardan daha hoş gözüken bir attı. Oyuncuları hız farkı olmayan daha hoş gözüken binekleri almak için istismar etmektense festivallerde yarışla vermek çok daha akıl karı ve insancıl bir yöntem.


Shire festivali başlamadan önce hazırlıkları sürüyor.




Birbirlerinin kopyası olmayan mahalleler oyun atmosferinin tamamlanması açısından gayet hoş.


Elf Kinship evleri gerçekten görkemli gözüküyorlar.

FML'de ne olacağı asla belli değil... Mesela bu maçı 3-2 kaybettim ben.



FOOTBALL MANAGER LIVE

ESKİDEN SADECE BAĞIMLISIYDIK, ARTIK MANYAĞI OLACAĞIZ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Football Manager serisini anlatmak zordur aslında. Zira ne güzelliğinden dem vurabileceğiniz grafikler, ne sizi dumura uğratışını tasvir edebileceğiniz sesler, ne de "tıpkı gerçeği" diyebileceğiniz karakterler vardır. Oyun sadece sizinle olasılıklar arasında geçer ve FM'nin büyüsünün kaynağı da budur. Her takımın başına geçip her türlü olasılığı da tek tek yaşayamayacağınız için, teorik olarak oyunu tüketmeniz mümkün değildir çünkü. Tıpkı devasa online oyunlar gibi… Her ne kadar iki oyun türü yüzeysel bir kıyaslamayla birbirine taban tabana zıt gibi gözükse de aslında temel işlevleri açısından birbirinin aynısıdır. Sadece siz ve olasılıklar vardır bu oyunlarda. DVO'ların farkı, olasılık kısmına bir de insan faktörünü katmasıdır. Peki aynı şeyi FM de yapmaya kalkarsa? Benim fikrim değil, adamlar düşünmüş ve yapmış…

"ABİ İNGİLTERE'YE ORTA SAHA OYUNCUSU FARM'LAMAYA GİDİYORUM, GELİYOR MUSUN?"

FML bildiğimiz tipte bir online oyun değil, aslına bakarsanız kimsenin öyle bir beklentisi olduğunu da sanmıyorum. Öte yandan, oyunu gerçekten en iyi tanımladığını düşündüğüm sözcüğün de FM'cilerin duymayı beklediği şey olmadığına eminim. Çünkü oyun "**casual**", yani kabaca çevirmek gerekirse "rahat". Taktik ve antrenmanları oluştururken saçlarını ağartan arkadaşların "Nasıl ya?" nidalarını duyar gibiyim, o yüzden hemen o nidaları cevaplamaya başlayayım.

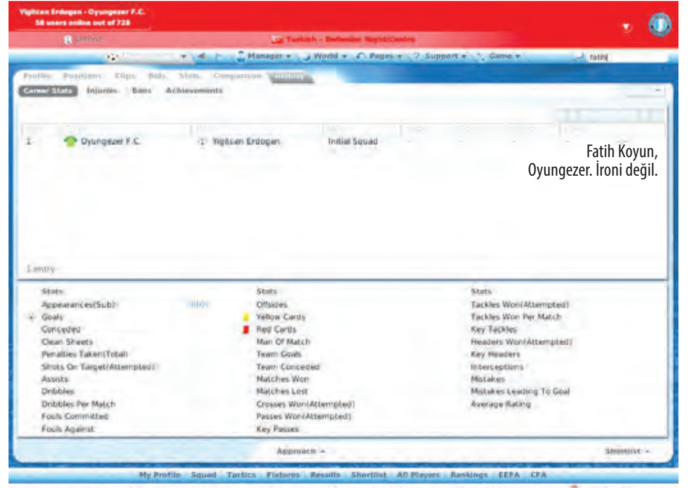
FML'nin nasıl olup da casual tatta karşımıza dikildiğinin açıklaması "Live" kısmında saklı. Bildiğimiz FM'in tasarımında yapılmış birkaç kasti değişikliğin getirdiklerini şimdilik bir yana bırakırsak, oyunun online olmasından kaynaklanan bir basitliği var. Bunun en büyük kanıtını ilk maçınızı yaptıktan sonra görüyorsunuz: Karşınızda her detayı ince ince düşünen bir yapay zeka değil, kanatlarını boş bırakan, hücum futbolu yapacağım derken savunmasında kademe hataları yapıp gol yağmurlarına mahal veren bir insan var. Bu da sizi ekran başında dinamik olmaya zorlayan FM'in aksine oyunu had safhada rahatlatıyor. Çünkü emin olun, monitörün öteki tarafındaki adam da aynı sizin gibi sandalyesinde gerinip sırtını kaşıyarak seyrediyor oyunu.

Peki bahsettiğim kasti değişimler neler? Antrenman FML'de yok desem, ne dersiniz mesela? Açık söylemek gerekirse oyunda en sevdiğim nokta bu oldu, zira antrenmanın yokluğunu hiç hissetmedim. Oyun antrenmanı otomatik yapıyor ve koçlar oyuncuların gelişimini bildirip sizinle "şu oyuncu artık ilk on birde yer almayı hakediyor" benzeri fikirlerini paylaşıyorlar. Size sadece taktikleri ayarlayıp maçlara çıkmak kalıyor. Aa bir de, takımı sıfırdan yarattığınız için finansla falan da uğraşıyorsunuz. Öteki detaylara geçersek… Durun tamam, gelmeyin üstüme anlatıyorum sıfırdan yaratmayı!





Yeni takımınızla çıktığınız ilk birkaç maçı kaybetmeniz kaçınılmaz.

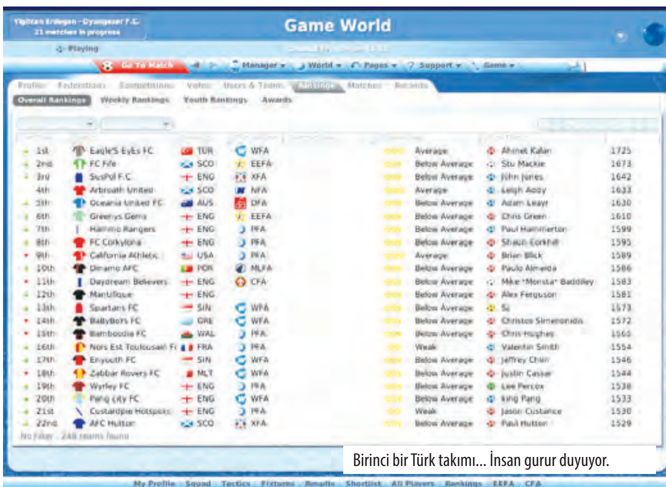

Fatih Koyun, Oyungezer. İroni değil.

Evet, takımınızı sıfırdan yaratıyorsunuz. Takımın isminden (Kentucky FC gibi yaratıcı isimleri tavsiye ediyorum) stadın çimlerinin kesiliş biçimine kadar her bir detayı siz ayarlıyorsunuz. Her şey bittikten sonra kadro sayfanıza dönüyorsunuz ve… bomboş bir sayfa görüyorsunuz. Tabii ki bomboş… Sıfırdan kurduğumuz kulüpte Ronaldinho'yu beklemiyordunuz herhalde? Her ne kadar oyundaki tüm oyuncular gerçek ve veritabanı inanılmaz büyük olsa da ilk başlardaki paramız ancak vasat oyunculara yetebiliyor. Ama bütün kadroyu da vasat yapmak zorunda kalmıyoruz şükür ki, eğer dengeli harcarsak bir iki yıldızlık para da kalıyor ilk başta. "Para kalırsa alırım" demeyin, zira vasatlarla doldurduğunuz bir takımın başarılı olma olasılığı sıfırdan yüksek değil. Eğer kadronuzu on beş-on yedi yaş arası ucuz oyuncularla doldurur, aralarına da abi diyerek kırk beş yaşında bir kaleci koyarsanız, elinizin istemsizce "Start Over" düğmesine gitmesi kaçınılmaz. Merak etmeyin, kısıtlı da olsa oyun size tekrar başlama imkânı veriyor. Takımınızı kurduğunuz ilk yirmi sekiz gün içerisinde üç defa yeniden başlayabiliyorsunuz fakat yeniden başladığınızda ilk kadronuzdaki oyuncuları yedi gün beklemeden tekrar kadronuza katamıyorsunuz. Yirmi sekiz günü atlattıktan sonra ise her yeniden başlayışınızda size verilen para yüzde on azalıyor, bu da sizi dikkatli kadro oluşturmaya itiyor. Sonradan oyuncu alamıyor muyuz peki? Tabii ki alıyoruz, oyunda bu konu için bir açık artırma yöntemi var ve buradan başka takımların oyuncularına veya boş gezen oyunculara teklif yapabiliyoruz. Fakat ilk oyuncularımızın aksine bunlar için harcayacağımız bir hazır para olmadığı için harcadığımız her kuruşun ve dolayısıyla ilk alınan oyuncuların önemi yükseliyor.

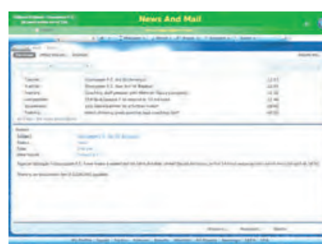
PARA PEŞİN, FOOTBALL MACHINE

Parayı kazanmak için ise federasyonlara muhtacız. Federasyonlar bir nevi sendika sistemiyle çalışıyor. Bir federasyona katıldığınız zaman otomatikman belli bir gelir elde ediyorsunuz (medya anlaşmalarının geliri





Birinci bir Türk takımı... İnsan gurur duyuyor.



olarak geçiyor oyunda) ve o federasyonun düzenlediği lige katılma hakkı kazanıyorsunuz (ki oyundaki federasyonlar moderatörler tarafından kurulduğu için bu ligler de resmi lig yerine geçiyor). Federasyon, liglerin sonucunda sıralamadaki yerinize göre size ekstra para veriyor veya bir üst lige atlamaya hak kazandıysanız sizi oraya yolcu ediyor. Liglerde hangi seviyede olduğunuz ise eleme safhalarıyla belirleniyor. 20 kişilik eleme gruplarında (federasyonun üye sayısına göre beş ya da daha fazla eleme grubu oluyor) diğer herkesle tek tek maç yapıyorsunuz ve en sonunda sıralamanıza göre (ilk 4 Premier'e, ikinci 4 Championship'e vb.) bir lige giriyorsunuz. E bunun neresi casual? Casual çünkü federasyonları birbirinden ayıran şey, oyuncuların online olma alışkanlıkları. Mesela eğer sabahları oynayan bir oyuncuysanız Daytime Football Association'a girmeniz öneriliyor. Yok eğer sadece gece oynuyorsanız Moonlight'ı tercih etmelisiniz. "Hafta sonu", "casual", "extreme" gibi birçok seçeneğin daha olması kendi federasyonunuzdaki kişilerle aşağı yukarı aynı zamanlarda online olmanızı, bu da liglerin aksamadan ilerlemesini sağlıyor. Ama zaten ligler aksasa da sıkılmıyorsunuz, zira online bulduğunuz kişiyi dostluk maçına çağırıp kendinizi denemeniz de mümkün. Dostluk maçı yapmak inanılmaz kolay, profilinizden kendinizi "maç istiyor" konumuna getirebilir ya da sohbet odasından "Maç isteyen var mı?" diye sorup rakip bulabilirsiniz. Hatta dostluk kupaları yaratabilir, bunlardan para kazanabilirsiniz. Bunların hepsi oyuna çok başarılı bir şekilde işlenmiş.

E diyelim maç yapmanız gereken adam gelmedi? Oyun turnuva maçlarına bir "Resolution Date" yani "sonlanma tarihi" koyuyor. Bu tarihe kadar rakibinizle aynı saatlerde online olmazsanız, biriniz ötekinin yapay zekâ tarafından kontrol edilen takımıyla karşılaşıyor (bunu etkileyen birçok faktör mevcut; daha çok online olma, maç teklif edip de reddedilme gibi). Bu öteki için bir ceza ya da sizin için bir ödül değil, sadece fikstürlerin zamanında ilerlemesi için bulunmuş bir yöntem. Ama yine de yapay zekânın yönettiği takımınız rakibi ezince gurur duymanıza engel değil bu tabii. Oyuncuları siz yetiştirdiniz yahu!

Yetiştirmek? Aa evet, yetiştirmek. Oyuncularımız yetişiyorlar. Antrenmana etkimiz olmadığı için maçlarda pişiyorlar ve zamanla usta birer oyuncu olabiliyorlar. Bilgisayar karşısında Rooney'nin yaşlanmasını beklemek mantıklı olmadığından, FML'de zaman gerçek hayattakinden daha hızlı akıyor.
Oyundaki bir yıl, gerçekte bir aya tekabül ediyor ama bu sadece oyuncuların yaşları için geçerli. Açık arttırmanın bitiş süresi ve kontratlarda belirtilen zaman gerçektekiyle aynı. Yani bir oyuncuyu dört haftalık bir kontrata ikna ettiyseniz, o kontrat gerçekten de dört haftada sona eriyor. Biraz kafa karıştırıcı ama gerçekten zekice.

KÜRESEL FUTBOL, KÜRESEL MENAJERLER

Günlerdir oyunu oynuyorum. Oynarken de buraya ne yazacağımı düşünüyorum, ekran görüntüleri alıyorum, spotlar düşünüyorum ama gereksiz. Başlığı okuduğunuzdan beri başınıza gelecek şeyin ne olduğunu siz çok iyi biliyorsunuz zaten. Evet, büyük ihtimalle futbol denen spor üzerine yapılmış en büyük oyun geliyor. Aman ki aman!

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OYUN KITLIĞI YÜZÜNDEN KURUYUP KALDINIZ MI? AMA AĞLAMAYIN LÜTFEN, AŞAĞIDAKİ OYUNLARIN HEPSİNİ OYNAMIŞ OLAMAZSINIZ... NE?! OYNADINIZ MI? UYKU DİYE BİR ŞEY İCAT ETMİŞLER, BİR ARA DENERSENİZ İYİ OLUR.

FPS *(First Person Shooter)*



BIOSHOCK
PC, 360

Kapitalizm'in başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BiA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Black
PS2
Herşeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke Playstation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.

Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.

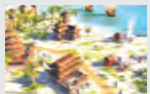
Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

STRATEJİ



WORLD IN CONFLICT
PC

Amerika, bir limana yanaşan gemilerden çıkan Rus güçlerince bir günde işgal edilir... Senaryosunun uçukluğu Hollywood yazarlarını grev yapmaya itmiş olsa da, World in Conflict'i oynama sebebimiz o değil. Üretim yapmadığınız ve üs kurmadığınız için gerçek zamanlı stratejilerin sık sık düştüğü "savun-üret-saldır" kısır döndüsünden kendini kurtarmış. Muhteşem grafikleri var ve büyük çaplı saldırıları kullanması çok zevkli. İnsanı nükleer füze atmaya alıştıran bir oyun!



Age of Empires 3: Asian Dynasties
PC
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.

Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.

Homeworld
PC
Nostaljik oyun tavsiyemiz Homeworld. Relic'in bu muhteşem uzay epiğinin ulaştığı mükemmelliğe hala uzay boşluğunda geçen üç strateji oyunları yapan diğerleri ulaşamadı.

Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

Heroes of Might & Magic 5
PC
Tribes of the North'la HoMaM 5 üçlemesi tamamlandı. Sıra tabanlı stratejilere yabancıysanız, sizi bu türe hızla ısındıracak, mükemmel bir oyundur.

AKSİYON



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
PS3

Elinde 400 yıllık bir harita, altından inşa edildiği rivayet edilen kayıp El Dorado şehrinin izindeki Nathan Drake'in maceraları, Playstation 3'ün şimdiye kadarki en iyi oyunlarından birisine ana tema oluyor. İyi kotarılmış sinematik sahneleri, ilk andan itibaren seveceğiniz inandırıcı ve sevimli bir ana karakter, Gears of War'un silahlı çatışmalarıyla Tomb Raider'ın araştırma, bulmaca çözme ve uçurumdan atlama yönlerini bulacağınız oyunu, Playstation 3 sahipleri kaçırmamalı.



Heavenly Sword
PS3
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.

Syphon Filter: Logan's Shadow
PSP
Logan's Shadow şaşırtacak derecede güzel grafikleri, Havok fizik motoru, ünlü bir senaristin yazdığı senaryosuyla, büyük abilerine taş çıkartıyor. Son yılların en iyi PSP oyunlarından.

Assassin's Creed
PS3, 360
Yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar.

Super Mario Galaxy
Wii
Kim demiş platform türü ölmüş diye? Wii'nin olmazsa olmaz oyunlarının sayısı giderek artıyor ve SMG de (silah ismi gibi oldu) onlardan biri. Platform seviyorsanız, mutlaka alın.

God of War 2
PS2
Aksiyon kahramanları var, bir de Kratos var. 3 yıllık mazili bir karakter olsa da, herhalde aksiyon oyunları içinde onun eline su dökebilecek bir babayiğit çıkmaz.

Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii
Masal gibi dünyasıyla, sürekli tazelenen oynanış özellikleriyle ve de neredeyse 100 saat boyunca hemen hiç sıkmamasıyla Twilight Princess, Wii almak için en iyi sebeplerden.

EN KAYTAN BIYIKLI 5 KARAKTER



1. **CAPTAIN PRICE (CALL OF DUTY 4)**
(Bunca aksiyonun ortasında o bıyıkların bakımını nasıl yapıyorsun abi?)
2. **WARIO (WARIO'S SMOOTH MOVES)**
(Uğur getirsin diye Wii ve DS'te o kaytan bıyıkları çekiştirdik!)
3. **OLD SNAKE (MGS 4)**
(Artık şaşırmasa iyi olur. Çünkü o artık bizim "Snake dayı"mız.)
4. **DR EGGMAN (SONIC)**
(Bir kötü karakter olarak başarısız, ama kaytanlıkta öyle mi?)
5. **MARIO (SUPER MARIO)**
(Evrenin başladığı noktaya vardı, ama hala bıyıkları var (ne?))

EN KOMİK OYUN SAHNELERİNDEN 4 SEÇİM (5 SAHNEYİ SIĞDIRAMADIK DA :)



1. **MONKEY ISLAND 2** (Guybrush öldü diye gömülür. Credits akmaya başlar. Akan yazıların arkasından bizimki sesini duyurmaya çalışmaktadır: "İmdat! Ben ölmedim! Gömmeyin benii!")
2. **FALLOUT** ("Hey yakışıklı, eğlenmek ister misin?" diyen havalı bir hatuna "anne... anneciğim!" demek (Intelligence'a zerre puan vermeyince daha çok böyle olay oluyor.
3. **BARD'S TALE** (Dış ses çok komikti. İlk yaratığımızı kestiğimizde "ve kahramanımızın kestiği köpekten bir kılıç, bir chain-mail ve çeşitli ev eşyaları çıkar" diye RYO'larla dalga geçerek başlar)
4. **GTA SAN ANDREAS** (Psikopat sevgilimiz tam bizi öldürecek derken, Tony'yi alıp Liberty City'ye gidişi.)

KULLANINCA "OH YES!" DEDİRTEN EN PSİKOPAT 5 GZS SÜPER SİLAHI

1. **GANDALF (BATTLE FOR MIDDLE EARTH)**
(Höh be birader! Tek birimle oyunun yarısını geçmek de neymiş?!)
2. **ION CANNON (COMMAND & CONQUER 3)**
(Son oyundaki hali çok şukela olmuştu canım!)
3. **NÜKLEER FÜZE (SUPREME COMMANDER)**
(Atıldıktan sonra hedefi vurana kadar geçen o 30 saniye var ya...)
4. **COMPANY OF HEROES (TOPÇU ATIŞI)**
(Süper silah olmasa da, yine de atınca piyadelere acıyorsunuz.)
5. **POPULOUS 2 (YANARDAĞ)**
(Rakip şehrin ortasında koca bir volkan çıkartmak gibisi yoktur.)

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Mass Effect
360

Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.



Eternal Sonata
360

Şopen'in ölüm döşeğinde, diğer dünya ile bu dünya arasında gidip gelmesini konu alıyor. Bir Japon RYO'su olarak türe bir şey katmıyor, ama görselliği ve konusu ilginizi çekebilir.



Depths of Peril
PC

İnanılmaz ama ufacık bir ekip Diablo'dan beri yapılmış en iyi fikirlere sahip hack'n'slash'i yapmış. Sizinle aynı quest'e kasan NPC'den önce yetişmek için çabalamak ne kadar komikmiş :)



The Witcher
PC

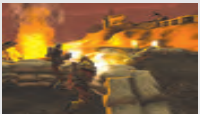
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



NWN 2: Mask of the Betrayer
PC

Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

DVO (Devasa Online)



Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



WoW Burning Crusade
PC

Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!



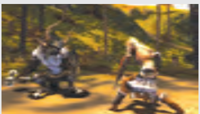
LotR: Shadows of Angmar
PC

Kkitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz.



City of Heroes / Villains
PC

Heroes gibi diziler sayesinde süper kahramanlar hazır çok revaçtayken, bir çizgi roman havasındaki City of H/V ikili oyun setini de denemenizi tavsiye ederiz.



Guild Wars: Eye of the North
PC

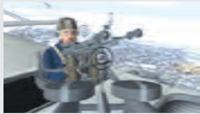
Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

SİMULASYON



ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



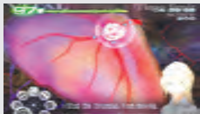
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
PC

Uçuş simulasyonlarının sayısı giderek azalsa da, kalanların kalitesi çok yüksek. Yıllardır devam eden IL2 serisinin son üyesi, üstün bir oyun.



Microsoft Flight Simulator X
PC

Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Trauma Center: Second Opinion
Wii

Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.



Freelancer
PC

Oynanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Ratchet Clank



Zack & Wiki



Eternal Sonata

SPOR



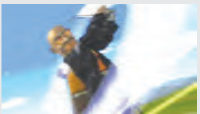
NBA Street Homecourt
PS3, 360

Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360

Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



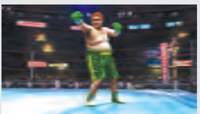
Everybody's Golf
PS2, PSP

Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.



Wii Sports
Wii

Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360

"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA



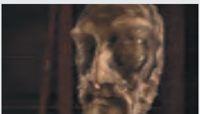
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
PC

En güzel oyunlar, beklemediğiniz kadar iyi çıkan oyunlardır. Arsene Lupin de direkt böyle bir adventure. Yapacağı hırsızlıklarla Holmes'ü düelloya davet eden Lupin, kalbimizi çaldı.



Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



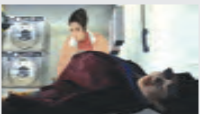
In Pursuit of Loath Nolder
PC

Türk yapımı adventure oyunları, yurtdışında başarılı olmaya devam ediyor. Sıkı adventure'cılarca takdirle karşılanan Darkness Within de Cthulhu mitosunu adventure haline getiren iyi bir oyun.



Zelda: Phantom Hourglass
DS

Tam anlamıyla bir adventure sayılmasa da, ilerlemek için ciddi anlamda kafa patlatmak gereken bir oyun Phantom Hourglass. DS sahiplerinin alması gereken, Zelda serisine yakışır bir oyun.



Fahrenheit
PC, PS2

Nostaljik adventure köşemizde, şu soğuk günlerde kalkıp çok da geçmişe gitmeye gerek yok dedik ve 2005 senesinin gizli hitlerinden Fahrenheit'ı yeniden gündeme taşıyalım istedik.

YARIŞ



Forza Motorsport 2
360

Forza 2, gelişmiş sürüş fizikleri ve yaptığınız arabaları online olarak paylaşabilme opsiyonlarıyla, yılın en iyi yarış oyunu kesinlikle.



Project Gotham Racing 4
360

Yılın en iyi iki yarış oyunundan da sadece 360'ta olması, Xbox sahiplerinin gururunu okşuyordur herhalde. PGR 4, rüya arabaları gerçek şehirlerde kullanmanın en keyifli yolu.



RACE 07
PC

Herkese göre olmayan bir yarış oyunu RACE. GTR serisini yapanlardan geliyor ve ancak hardcore simulasyoncuların keyif alacağı bir oynanış sunuyor.



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360

Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



Trackmania United
PC

Artık online ve oyun cemaati (community) opsiyonları da olan Trackmania, saf eğlence sunuyor. O kadar hızlı ki, yarışırken yüzünüz buruşacak.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Uaaah! Dinlendik mi? Kasım-Aralık oyun çıkışı açısından nasıl bir manyak ay idiyse, Ocak ayı da tam tersiydi, adam gibi bir tane oyun çıkmadı. Ama ya Şubat? İşte o farklı bir hikaye.

ŞUBAT 08	
ASSASSIN'S CREED	DS
BURNOUT PARADISE	PS3, 360
DARK SECTOR	PS3, 360
DEVIL MAY CRY 4	PC, PS3, 360
ELDER SCROLLS TRAVELS: OBLIVION	PSP
FIFA STREET 3	PS3, 360, DS
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	DS
FRONTLINES: FUEL OF WAR	PC, PS3, 360
LEFT 4 DEAD	PC
LOST ODYSSEY	360
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	PC, PS3, PS2, 360
NO MORE HEROES	Wii
PENUMBRA: BLACK PLAGUE	PC
PIRATES OF THE BURNING SEA	PC
THE CLUB	PC, PS3, 360
MART 08	
BOULDER DASH ROCKS!	PSP, DS
ALONE IN THE DARK	PC, PS3, PS2, PSP, Wii, 360
ARMY OF TWO	PS3, 360
ASSASSIN'S CREED	PC
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	PS3, 360
COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH	PC, 360
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	PS3, 360
FAR CRY 2	PC
SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS	PC
TOM CLANCY'S ENDWAR	PS3, 360
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2	PC, PS3, 360
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	PC, PS3
TUROK	PC, PS3, 360
VIKING: BATTLE FOR ASGARD	PS3, 360
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - SOULSTORM	PC
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	PC
NİSAN 08	
GRAND THEFT AUTO IV	PS3, 360
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	PS3
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	PS3, 360
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	PS3, Wii, PS2, 360, DS, PSP
UNREAL TOURNAMENT III	360



Oyun kuraklığı kötü olmayabilir

Bu ay biraz kurak geçti, değil mi? Aslında bir yandan her ay bir sürü bomba gibi oyun çıksın istiyorum, köşemizde hangi oyunu yazalım bir türlü karar veremeyelim istiyorum. Diğer yandan ise oyun kıtlığında bir kez daha eski oyunlara zaman ayırabildiğim için seviniyorum. Böyle de kararsız biriyim, hangisi daha iyi bir türlü karar veremiyorum.

Bir yandan Darkness Within, WoW ve Mass Effect oynarken, bir yanda da nostalji yapıp Baldur's Gate 2'yi kurdum. Ve şunu fark ettim ki o derin oyunları gerçekten çok özlüyorum, uzun zamandır karşılaştığımız oyunların çoğu az bir zaman harcayarak bitirilebilecek düzeyde (Mass Effect hariç). Baldur's Gate 2 için yazdığım çözüm yazısına bakıyorum da, dile kolay, tam 112.500 karakter sürmüş, dolu dolu 32 dergi sayfası. Şimdilerde ise 4 – 6 sayfada anlatılacakların çoğunu anlatabiliyoruz, ama bir yandan da bu döngünün kırılmasını diliyorum içten içe. Bakalım beni eski günlere götürebilecek ilk oyun hangisi olacak, çok merak ediyorum.

Darkness Within demişken... Bu ay köşemizin konuğu gelecek vaat eden bu güzel macera oyunu oldu. Daha çok takılabileceğiniz yerlere değinmeye çalıştım, ama eğer arada kalan yerlerde kendinizi ne yapacağınızı bilemez durumda bulursanız kapımı çalmayı unutmayın. Parola: Farewell!

Eser Güven
eser@oyungezer.com.tr

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

HİÇBİR BULMACA KARANLIKTA KALMASIN



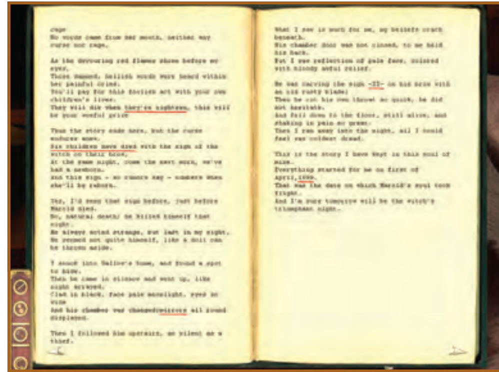
BULMACA - 1

Howard'ın ofisinden fotoğrafları aldıktan sonra Loath Nolder'ın ofisine gidiyoruz. Burada elimizdeki resimleri ofisle karşılaştırdığımızda duvardaki tablonun oynadığını fark ediyoruz. Masadan zarf açıcıyı alıp duvardaki tabloyu kesince içinden bir mektup (mektubu inceleyerek Clark Field'ın adresini buluyoruz) ve anahtar çıkıyor.



BULMACA - 2

Clark Field'ın evinin üst katında ipi, yatak odasından da paslı anahtarı aldıktan sonra bodruma inin. Karşınıza çıkacak olan kuyudan inebilmek için ipi üst taraftaki borulara bağlayın. Kuyudan inip mağarada ilerleyince yolunuz kapanacak. Yerde elektronik ajandayı göreceksiniz. Geri dönüş yolunda küreğe göz atmayı unutmayın.



BULMACA - 3

Kabusun ardından ajandayı kullanın, Space'e bastığınızda şifre için ipucunu nerede bulacağınızı görüyorsunuz. Yatak odanızdaki çekmeceden kitabı alın, ipuçlarını işaretleyin. Düşünme ikonuna tıklayın, "mirrors" ile "XI", "6 children" ile "reverse of the sign", "18 years old", "children left" ve "date of Gallow's death' ipuçlarını birlikte değerlendirin. Böylece ajandaya giriş için gereken 1753 sayısına ulaşacaksınız.



BULMACA - 4

Clark Field'ın kütüphanesinde kilitli bir çanta var. Çantayı açmak için 1998 şifresini kullanın. İçeride bir sürü kaset var, ama henüz hangisini dinlememiz gerektiğini bilmiyoruz. Masanın diğer yanındaki belge sepetindeki yeşil defteri okuyun. İpuçları sayısında birinci kasedin önemi ortaya çıkıyor. Birinci kasedi dinleyin, 8. parçaya geldiğinizde Ivar'in kabini, 5 Temmuz 2011 tarihini öğreneceksiniz.



BULMACA - 5

İşte mantıksal olarak ilginç bir bulmaca bu. Ajandaya gireceğimiz tarihi biliyoruz, 5 Temmuz 2011, yani 05-07-11. Ama bu tarihi girince hiçbir şey olmuyor, çünkü önce ayı girmemiz gerek (neden?). 07-05-11 yazınca ajanda bize Ivar'ın evinin adresini veriyor. Bu bilgi aynı zamanda günün de sonu, çünkü kendinizi iyi hissetmemeye başlayacaksınız. Evinize gidin, yatağınıza uzanın ve ikinci kabusa başlayın.



BULMACA - 6

Kabus başlayınca yerdeki kemiği ve meşaleyi alın. Meşaleyi mavi alevi kullanarak yakın, kemiği de yerdeki taşı kullanarak kırın. Kapıyı açın. Merdivenlerden çıkın, yolun sonundaki manivelayı alın. Aşağı inin, heykeldeki yüzüğü alın, duvardaki kapağı açın. Son derece basit olan bu bulmacada çarkları resimdeki gibi yerleştirmelisiniz. Manivelayı çevirin, üst kata çıkın ve sondaki mezarın üzerindeki sembol üzerinde yüzüğü kullanın.







BULMACA - 7

Ivar'ın kulübesinde soldaki odadan boya fırçasını alın. Sağdaki kapı mutfağa çıkıyor, rafların alt tarafındaki dolabı açın ve içerideki tineri alın. Ocağın hemen yanında duran kancayı alın. Tezgahın üzerindeki kaba yakından bakın, içine tineri dökün ve boya fırçasını tiner üzerinde kullanarak temizlenmesini sağlayın. Bu fırçaya ileride ihtiyacımız olacak.

BULMACA - 8

Merdivenlerden çıkarken kafanızı kaldırırsanız farklı renkte tahtalar göreceksiniz. Bunları inceleyince bir kapak olduğunu fark ediyorsunuz. Kancayı kullanarak kapağı açabilir ve tavan arasına ulaşabilirsiniz. Burada teleskopu kullanarak mağarayı görün, masadaki nottan ipucunu yakalayın. Tavan arasından inin ve üst kata çıkın. İki tane kilitli silindir dolap göreceksiniz, ikisini de açmaya çalıştıktan sonra aşağı inin ve dışarı çıkın ;)

BULMACA - 9

Ivar'ın kulübesine tekrar döndüğünüzde yatak odasında yerde bulunan kapağı açın ve aşağıdaki mahzenlere inin. Burada mutlaka yapmanız gereken bir şey varsa o da duvardaki göz sembolüne bakmak olmalı, ilerlemek için büyük önem taşıyor. Göz sembolü ipucu listenize eklendikten sonra ilerleyip sağdaki odaya girebilirsiniz.







BULMACA - 10

Görmüş olduğunuz düğme yalnızca tellerdeki elektriği kapamaya yaramıyor, aslında elektriği kapamanızın herhangi bir faydası da yok. Bize gereken düğmenin sol tarafında fark edilmesi pek de kolay olmayan cam macunu. Macunu aldıktan sonra karşı taraftaki hücrelere girin ve yerdeki ceketi iki kere inceleyerek Clark Field'ın anahtarını alın.

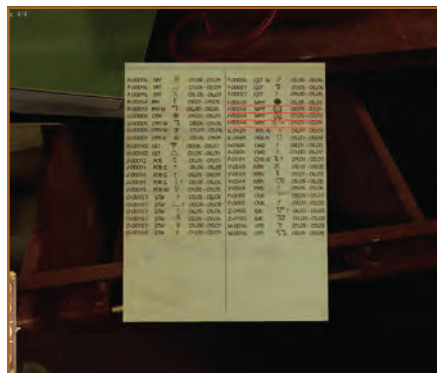
BULMACA - 11

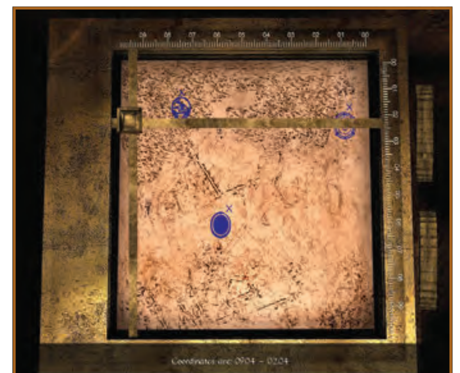
Üçüncü kabustayız. İlk olarak mağaraya dağılmış olan taş parçalarını (5 adet) toplayın. Düşünce kısmına girin ve beş parçayı da boşluklara yerleştirerek üzerinde düşünün, böylece parçaları birleştireceksiniz. Gördüğünüz gibi taşın üzerinde 2, 3, 1, 2, 1, 2, 4, 3, 1, 2, 1, 2, 1, 4 sayıları mevcut. Yan taraftaki boruya tıklayın, en alttaki delik 1, en üstteki delik 4 olmak üzere taşın üzerinde gördüğünüz sırayla notaları çalın.

BULMACA - 12

Ivar'ın kulübesi. Artık anahtarımızla üst kattaki silindir dolapları açabiliriz. Bardaktaki üç çubuğu alın, soldaki haritayı alın, sol taraftaki mektupları okuyun. Mektuplardaki ipuçları işimize yarayacak. Kd78gts şifresini öğrendiğinizde telefonunuzla 5378488 numarasını arayın, sonra da Arthur'a o numarayı araştırmasını söyleyin. Diğer silindir dolabı açın, anahtarı aldıktan sonra yumuşatmış olduğunuz fırçayı buradaki mürekkebe batırın.







BULMACA - 13

Artık elimizde mürekkepli bir fırça var. Mahzene inin, sağ taraftaki odadaki dolabı açın. Sağdaki heykelin arkasında bazı semboller göreceksiniz. Cam macununu heykelde, fırçayı macun üzerinde kullanarak sembolleri boyayın. Mahzenden yukarı çıkın ve masanın üzerinde duran boş kağıt üzerinde macunu kullanın. Bu kağıt oyunun en sonundaki bulmacayı çözmenizi sağlayacak.

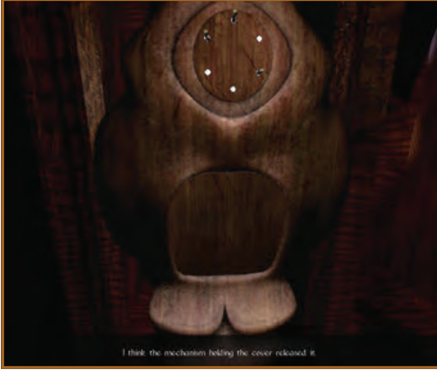
BULMACA - 14

Tekrar mahzene inin ve sağdaki odada bulunan harita kasasını açın. Hangi haritaya bakacağımızı bulmak için Loath Nolder'ın ofisine dönmemiz gerekiyor. Çekmeceyi açın ve üzerinde semboller bulunan kağıda yakından bakın. Burada WMT ile başlayan dört satırı da işaretlediğimizde hem ihtiyacımız olan haritanın numarasını, hem de ilgi çekici dört yerin koordinatlarını öğreniyoruz.

BULMACA - 15

Bir kez daha mahzendeyiz. Önce harita kasasından gerekli haritayı alın ve üst kısımdaki yerine takın. Kağıtta öğrendiğiniz koordinatları tek tek sağdaki düğmeleri kullanarak bulmalı ve üzerine tıklayarak işaretlemelisiniz. İşaretlenecek koordinatlar şunlar: 07.06 – 00.08 | 05.05 – 05.05 | 00.03 – 01.04 | 09.04 – 02.04. Haritayı aldıktan sonra tüm işaretlere tıklayarak haklarında bilgi alın, düşünce yürütün.

>>



BULMACA - 16

>> Clark Field'ın evine döndüğünüzde mahzendeki cekette bulunduğunuz anahtarla soldaki kapıyı açabiliyorsunuz. Girdiğiniz odalardan birinde yerde bir heykel göreceksiniz. Heykelin alt haznesinin açılması için bardaktan aldığımız çubukları doğru deliklere sokmamız lazım. İki çubuğu ilk iki sütunun yukarısındaki, üçüncü çubuğu ise üçüncü sütunun aşağısındaki deliğe takın ve hazneyi açın. İçindekileri almayı elbette unutmayın.



BULMACA - 17

Rüyadaki kutuyu açmak için bu basit bulmacayı çözmeniz gerekiyor. Dış halkaya tıkladığınızda dış ve orta halka aynı, iç halka ise ters yöne dönüyor. Yapmanız gereken resimde de gördüğünüz gibi halkalardaki oyukların tam ortada aynı hizaya gelmeleri. Halkalar farklı hızda döndüklerinden birkaç ileri geri hareketi ile hepsini hizalamanız mümkün. Kutudan rüya kapanını alın ve pencereden gördüğünüz girdap üzerinde kullanın.



BULMACA - 18

Edward Braunbell'in mansiyonunda yapacak çok fazla iş yok aslında. Koridordaki çekmecedeki kağıdı alıp arkasına baktığınızda 287 sayısını göreceksiniz. Merdivenlerden yukarı çıkın, sandığı açmak için şifreye ihtiyaç var, üç rakam gerekli, bilin bakalım hangi rakamlar? Tekrar alt kata inin, koridordaki dolabın yanını incelediğinizde tahtanın altının boş olduğunu göreceksiniz. Dolabı itin ve kapağı açarak aşağı inin.



BULMACA - 19

Tapınağa geldiğinizde öncelikle sağ taraftaki yoldan ilerleyin. Yolun sonundaki odadaki kapakları açtığınızda beş tane disk ve bir metal obje ile karşılaşacaksınız. Bunları aldıktan sonra tapınağa ilk girdiğiniz ekrana dönün, heykelin hemen ayaklarının dibinde kazınmış olan sembollere yakından bakın. Bir sonraki bulmaca için ihtiyacınız olan üçüncü ipucu ise Ivar'ın kulübesinden aldığınız eski haritadaki semboller.



BULMACA - 20

Tapınağın sol tarafından ilerlediğinizde bu bulmaca karşınıza çıkacak. Eski haritanın arkasına bakarsanız alttaki resimde yıldızın iki ucunun sağda ve solda olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki üç mavi parçayı şeklin ortasına, yıldızın iki ucu resimdeki gibi olacak şekilde yerleştirin. Metal objeyi ortaya takın ve çevirerek uçları heykelin önünde görmüş olduğunuz sembolleri içine alacak şekilde ayarlayın. Üç kere döndürdüğünüzde kapı açılacak.



BULMACA - 21

Mezarlığa gitmemiz gerektiğini biliyoruz ama haritada henüz işaretli değil. Loath Nolder'ın ofisine gidin ve çekmecedeki "Wellsmoth: Myths and Legends of an Ancient Town" kitabını okuyun. "Wolfsprey's New Name" ipuçları arasına katılacak. İşaretli haritayı açın ve sol üstteki mavi yere tıklayın. Düşünce kısmını açın ve "The Tombs" ile "The Marked Place in Wolfsprey" ipuçlarını sağ kısma götürüp birleştin. Haritada yeni bir yer açılacak.



BULMACA - 22

Mezarlığa girmeden önce ilk durağımız kayıtların tutulduğu bina. Sol taraftaki defterlere baktığınızda Poer'in kaydını göremeyeceksiniz. İlk merdivenlerden çıkın, diğer merdivenlerin dibindeki kapağı kaldırın ve kitabı okuyun. Spiral merdivenlerden en yukarı kadar çıkın ve bıçağı alın. Kapağın olduğu merdivenin yanına inin, yan tarafında farklı renkteki tahtaları bıçakla kaldırın. Böylece Poer'in mezarının yerini öğreneceksiniz.



BULMACA - 23

Mezarlığın batı kanadına girince (doğru tarafa geldiyseniz 'Poer'in mezarı burada olmalı' mesajını alacaksınız) doğru mezarı bulmak pek zor olmayacak. İlk yol ayrımına kadar ilerleyin, sağa dönün ve yolun sonuna kadar gidin. Kapının sol üstünde bir sembol göreceksiniz, bu sembole yakından baktığınızda Poer'in mezarı olduğunu fark edeceksiniz (yoksa içeri giremiyorsunuz). Artık oyunun sonundan yalnızca birkaç adım uzaktasınız.

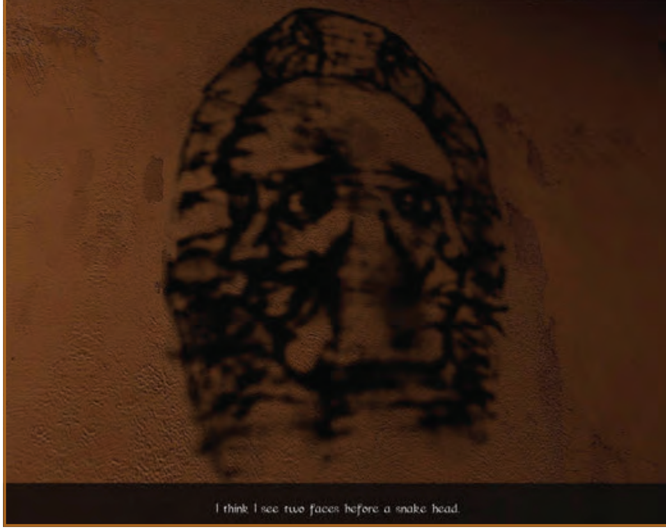


BULMACA - 24

İşte oyunun son bulmacası. Aldığınız beş diski hatırlıyorsunuz, değil mi? Peki ya heykelin arkasından cam macunuyla alıp kağıda aktardığınız şekilleri? Diskleri hangi sırayla yerleştireceğimizi Clark Field'in evinde bulduğumuz kitaptan öğrenmiştik aslında ama muhtemelen okumayıp geçmişsinizdir. Sırasıyla güneş, tam tutulma, göz, insan ve yarı tutulma disklerini yerleştirin. Disklere tıkladığınızda aralarındaki küçük çemberler dönecek. Bunların da sırası kağıttaki şekillerle aynı olmalı, yani spiral, göz ve terazi. Doğru kombinasyonu yakaladığınızda kapı açılacak. Sondaki kuyudan aşağı inmek için yan taraftaki mezarlardan birinde bulunan ipi almayı unutmayın. Eğer yakaladığınız puan beklediğinizden düşükse oyunu bir kez daha oynayıverin, kaçırdığınız şeyleri yakalamaya çalışmak düşündüğünüzden daha da eğlenceli olacak.

Darkness Within – Sürpriz Yumurta Avı

Darkness Within'in güzel yanlarından biri sizi bir kez daha, daha dikkatli oynamak için teşvik etmesi. Çünkü oyunu bitirip '5 Easter Egg'den (Sürpriz Yumurta) 1 tanesini buldunuz', ya da '40 gizli ipucundan 4 tanesini buldunuz' yazılarını görünce 'nasıl yani, her yere de bakmıştım halbuki' diyerek afallayabiliyorsunuz. Bu afallamanın etkisini azaltalım ve 5 Sürpriz Yumurta da nerede bulunuyormuş birlikte görelim.





Sürpriz Yumurta 1 : İki Yüzlü Duvar Resmi

Oyuna daha yeni başladık, koridordayız. Duvarlarda bazı resimler var, tıklayıp geçiyoruz. Öyle mi? Hayır. Duvardaki iki yüzlü adam resmine üç kere tıkladığınızda farklı bir yorum okuyacaksınız. Resmi es geçerseniz bu Sürpriz Yumurta'yı bir daha yakalama imkânınız olmayacağından Darkness Within'e başlayacak her Türk gencinin ilk yapması gereken bu resme birkaç kere tıklamaktır. Bu böyle biline.

Sürpriz Yumurta 2: Saat

Bu Easter'ı yalnızca birinci kabusta bulabiliyorsunuz. Uyandığınızda kapının vurulduğunu duyacaksınız. Saate bakın, normal bir şekilde ilerliyor, değil mi? Gidin, kapıyı açın. O da nesi? Kapıda kimse yok. Tekrar odaya dönün, radyoyu kapatın. Kapı tekrar vurulmaya başlayacak. Şimdi gidip bir kez daha saate bakın bakalım. Saatin hızla geriye doğru hareket ettiğini göreceksiniz, ürkütücü olduğunu söylemeliyim.





Sürpriz Yumurta 3: Doğum günü

Elinizde tarih girebildiğiniz elektronik bir ajanda var. Peki aklınıza hiç girilebilecek farklı bir tarih gelmiyor mu? Mesela bir doğum tarihi. Mesela H.P. Lovecraft'ın doğum tarihi. 20 Ağustos 1890, yani 08-20-90. Bu tarihi girdiğinizde ekranda büyük üstadın resmini göreceksiniz.

Sürpriz Yumurta 5 – Telesekreter

Loath Nolder'ın ofisinde ipuçlarını birleştirdiniz, haritada mezarlığın yerini buldunuz. Ama isterseniz doğrudan oraya gidip bu son Sürpriz Yumurta'yı kaçırmayın. Önce evinize geri dönün bakalım, belki de siz yokken birileri aramıştır. Belki sizi bulamayınca garip bir mesaj bırakmıştır telesekreterinize. Belki bu mesaj tüylerinizi ürpertecektir. Belki de...



Sürpriz Yumurta 4 : Kuzgun

Edward Braunbell'in evine girmeden hemen önce sola dönün. Orada bir kuzgunun oturduğunu göreceksiniz, ama imleci üzerine götürdüğünüzde bir değişiklik olmayacak. Yine de üzerine birkaç kez tıklayın bakalım.

"Kuzgun bir an olsun ayrılmadı, oturdukça oturdu,
Oturdukça oturdu oda kapımın hemen üstündeki Pallas büstünde;
Benziyordu gözleri hayal kuran bir şeytanın görüntüsüne,
Vuruyordu kara gölgesini yere lambadan yansıyan ışık;
Kapalı kaldı ruhum bu kara gölgenin içinde,
Kurtulamayacak– Hiçbir zaman!"

Edgar Allen Poe'ya da buradan saygılarımızı yollayalım enfes Kuzgun şiiri için.

HİLE ARŞİVİ

OYUNLARDA 3 TARAF BULUNUR: KAZANAN, KAYBEDEN VE HİLE YAPAN. SİZ HANGİ TARAFTASINIZ?

PC

18 WHEELS of STEEL: AMERICAN LONG HAUL

Hileleri aktifleştirmek için oyun içinde' tuşuna basarak konsolu açın ve hileleri girin.

500.000$ verir: cheat money
Rastgele bir sürücü verir: cheat driver

HOSPITAL TYCOON

Tüm hileler açılır: Bonus Codes kısmında MakeMeAGod yazın.
Doktor ve hastalar daha hızlı hareket eder: Speedy
Doktor Skill'leri daha hızlı artar: Brainy
Eşyalar yarı fiyatına ucuzlar: Bargain



CALL OF DUTY 4

Oyun içindeki Option'da ~ tuşuna basarak konsolu açın.
seta thereisacow "1337" yazıp Enter'a basın.
spdevmap bog_a yazıp Enter'a basın. Sonra oyundan çıkın. Aktifleştirmek istediğiniz hileyi konsola yazabilirsin.
Tüm silahlar: give all
God mod: god
No clipping modu: noclip
Düşmanlar sizinle ilgilenmez: notarget
Tam cephane: give ammo
Tüm silahlarda lazer nişanı olur: cg_LaserForceOn 1
God mod olur ama ekran hala sallanır: demigod
Çevreyi daha iyi görürsünüz: r_fullbright
Her hangi bir silahla zoom yapmak: cg_fov

FANTASY WARS

Oyun içinde ~ veya ^ tuşuna basarak konsolu açın ve hileri girin.
1000 altın: cheat1000gold
1000 tecrübe puanı: cheat1000exp
Seçilen ünite iyileşir: cheatheal
Tüm üniteler için gölge: cheatshadows
Görevi kazanır: cheatvictory





GEARS OF WAR

Konsolu aktif hale getirebilmek için oyunun kurulduğu dizine gitmelisiniz. Ör: C:\Documents and Settings\[kullanıcı adı]\My Documents\My Games\Gears of War ve Windows\WarGame\Config. Daha sonra WarInput.ini dosyasını bulup Notepad ile açın (yedek alın). İçeriği aşağıdaki gibi değiştirin.

[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
bEnableUI=True
Oyuna başlayın ve ~ tuşuyla konsolu açın. Şimdi hileleri girebilirsiniz.

Marcus'un standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar: set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth #

Dom'un standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar: set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth #

Minh'in standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar: set WarfareGame.Pawn_COGMinh DefaultHealth #

Baird'in standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar: set WarfareGame.Pawn_COGBaird DefaultHealth #

Cole'un standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar: set WarfareGame.Pawn_COGCole DefaultHealth #

El bombası sayısı artar: set WarfareGame.Weap_Grenade magsize #

Magnum silahının şarjörü kapasitesi artar: set warfaregame.weap_locustpistol magsize #

Sniper tüfeği şarjörü kapasitesi artar: set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize #

PS2

YU-GI-OH! GX: THE BEGINING of DESTINY

Midday Constellation Booster: Dükkandayken (Booster'ları seçtiğiniz ekranda) sırasıyla Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, O tuşlarına basın.

THE SIMPSONS GAME



Hileleri aktif hale getirebilmek için Extras ekranında, aşağıdaki kodları sırasıyla girmelisiniz
Tüm karakterler için sınırsız güç: Daire, Sol, Sağ, Daire, Kare, L1.
Tüm Cliché'leri açmak için: Sol, Kare, Sağ, Daire, Sağ, L1.
Tüm filmleri açmak için: Kare, Sol, Kare, Sağ, Daire, R1.

AVATAR THE BURNING EARTH

New Game yaptıktan sonra L1'e basın ce Code Entry'den kodları girin.
Maksimum Level: 89121
1 Hit Dishonor: 28260
Sınırsız özel atak: 66206
Tüm galeri eşyaları: 85061
Tüm bonus oyunları: 99801
Sınırsız sağlık: 65049
İki kat hasar verme: 90210



TRANSFORMERS: THE GAME

Aşağıdaki hileleri Campaign ekranında girmelisiniz.

Optimus Prime (robo) görünüşü: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ
Starscream G1 görünüşü: Sağ, Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı.
Jazz G1 görünüşü: Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ.
Sokaklarda trafik olmaz: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ.
Bonus olan Cybertron Autobot ve Deception görevlerini açar: Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Sol.
Tüm görevler açılır: Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı.
G1 Megatron: Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Yukarı.
Sınırsız cephane: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı.
Sınırsız sağlık: Sol, Sol, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Sağ.
G1 Optimus: Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol.

PS3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Orijinal trailer'daki Drake'nin beyzbol t-shirt'ünü açar: Kodları kostüm seçme ekranında girmelisin.
Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen, R1, L1, Kare.

Time's Up videosunu açar: Rewards'a gidin ve Making a Cutscene-Time's Up seçeneği üzerinde durun.
L1, Sağ, Kare, Aşağı, Sol, Üçgen, R1, Yukarı.
Grave Robbing videosunu açar: Rewards'a gidin ve Making a Cutscene- Grave Robbing seçeneği üzerinde durun.
Sol, R2, Sağ, Yukarı, L2, Üçgen, Kare, Aşağı.

Bonus 1'i açar: Rewards'a gidin ve Concept Art-Bonus 1 üzerinde durun.
L2, Sağ, Yukarı, Kare, Sol, Üçgen, R1, Aşağı.

Bonus 2'yi açar: Rewards'a gidin ve Concept Art-Bonus 2 üzerinde durun.
Kare, L1, Sağ, Sol, Aşağı, R2, Üçgen, Yukarı.

THE SIMPSONS GAME

Kodları ana menüde girmeniz gerekmektedir.
Lisa'nın kostümleri ve ödülleri: Kare, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L3
Marge'ın kostümleri ve ödülleri: Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, R3.
Bart'ın ksotümleri ve ödülleri: Sağ, Sol, Kare, Kare, Üçgen, R3

XBOX360



THE DARKNESS

Avrupa versiyonu:
Özel Darkling'i açar: Oyun içindeki telefondan 555-5664'ü girin.
Özel 2K Darkling'i açar: 555-GAME

SAINTS ROW

Oyunu dondurun, L veya R trigger tuşlarıyla telefonunuza gelen kadar basın. DIAL'ı seçin, aşağıdaki hilelerden istediğinizi girin ve CALL'a basın.

Vice9 verir: #Vice9
T3K Urban verir: #t3KUrban
Roketatar verir: #Rocket
Rim Jobs: 555-3493
TNA taksi servisi: 555-455-8008
Ambulans çağırır (enerji atar): 911

Sınırsız koşma gücü: #SPRINT
McManus Sniper tüfeği: #Macmanus
Para verir: #66639
Sınırsız cephane: #AMMO
Etarafa yıldırım düşer: #10
Tam sağlık: #fullhealth

CALL OF DUTY 3

Chapter Select ekranında aşağıdaki kodu girebilirsiniz. Hilenin kullanımının sona ermesi için konsolun reset'lenmesi gerekir.

Tüm bölüm ve resimleri açar: Back tuşuna basılı tutun daha sonra Sağ, Sağ, Sol, Sol, X, X tuşlarına basınız.



Wii

DISNEY PRINCESS: ENCHANTED JOURNEY

Start menüsünden Secrets'ı seçin ve kodları girin.
Kalp şekilli sihir değneyi: BASHFUL
Yıldız şekilli sihir değneyi: SNEEZY
Çiçek şekilli sihirdeğneyi: SLEEPY
Kabuk şekilli sihir değneyi: RAJAH
Kalkan şekilli sihir değneyi: CHIP
Altın kıyafet seti: BLUEBIRD
Belle'nin kırallığı açılır: GASTON

CODE LYOKO: QUEST FOR INFINITY

Oyunu dondurduktan sonra kodları girebilirsiniz.

Herşeyi açar: 2, 1, C, Z, 2, 1
Uzmanlıklar: Z, C, Z, c, C, C.
Tüm şekerlemeler: C, 2, 2, Z, C, Z.
Tüm bonuslar: 1, 2, C, 2, C, C
Sınırsız sağlık ve mana: 2, 2, Z, Z, 1, 1

SPIDER-MAN: FRIEND or FOE

Helicarrier'dayken d-pad ile kodları girin.

Venom açılır: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı.
New Goblin açılır: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol.
5000 Tech Tokens: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ
Sandman açılır: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol

GODZILLA UNLEASHED

Ana menüdeyken A ile yukarı tuşuna basın.
Versiyon numarası gözükür: 787321
9000 puan: 031406
Herşeyi açar: 204935

WINTER SPORTS: THE ULTIMATE CHALLANGE



Hileleri Challanges menüsünde yapmanız gerekmektedir.
Tüm venue'ler açılır: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı.

Tüm Challange'lar açılır: Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ

PSP

THRILLVILLE OFF THE RAIL

Hileleri parkın içindeyken yapmalısınız. Doğru yapıldığı taktirde bir ses duyacaksınız.

Görev tamamlanır: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Daire.
Tüm parklar açılır: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Kare.
Parktaki herşey açılır: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Üçgen.
50.000$: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, X

DS

NEW SUPER MARIO BROS

Luigi ile oynamak: Select a file ekranında L ve R tuşlarına basılı tutarak A tuşu ile save edilmiş bir oyun seçiniz.

Gizli Challange modu: Haritada Pause edin ve L, R, L, R, X, X, Y, Y tuşlarına basınız.

TRAINER'LAR

DVD'DE "OYUNBOZAN" BAŞLIĞI

altında bulabileceğiniz bu ufak programcıklar, bizi delirten oyunların hakkından gelmemizi sağlamaya yarayan, sevimli, insan canlısı programcıklardır. Kullanımları ise oldukça basittir. Öncelikle, trainer uygulayacağınız oyunun, Trainer'da belirtilen versiyonuna sahip olmanız gerekir. Trainer.exe çalıştırılır, İngilizce varsa bu arada Read Me okunur, hangi tuş hangi hileyi sağlar; o öğrenilir sonra da oyuna girilir. İlgili tuşa basılır ve hile yapılır.

ORGANiZE SANAYi



SHADER SHADER GÖZLERİN

Bu ay Organize Sanayi tam bir ekran kartı cennetine döndü. Ustaların hepsi işi gücü bırakıp ekran kartlarıyla uğraştı durdu. Testleri yapıldı, overclock edildi, yeni modeller araştırıldı. Ekran kartıyla yatıp ekran kartıyla kalktık. Haliyle sonunda bir garip olduk hepimiz birden. Son gördüğümde Murat Usta sahanda yumurta pişiriyordu SLI kartların ısısında, Jesuskane Usta da kartlarla konuşmaya başlamıştı.

Diyorum ya ustalık zor zanaat diye. İnsanın aklıyla oynuyor bu parçalar bazen. Zor bir ay oldu bu yüzden ama ekran kartları ile yapılabilecek ne varsa da yaptık. Bir tek işin SLI/Crossfire kısmına girmedik, o da tamamen benim kıllığım. Arabaya iki motor, matkaba iki uç takan mı var ki biz bilgisayara iki ekran kartı birden takalım...

Herkes bir garip oldu dedim ya. Bu ay sağda solda saçmaladığımızı görürseniz şaşmayın. Hepsi bu ekran kartlarının suçu. Aynı test demolarını 200 kere döndürünce vidalar gevşiyor haliyle. Bu ay sanayi sınırları içinde o kadar çok kötü espiri yaptık ki sonunda çaycının çırağı dayanamayıp kaçtı bir küçükbaş hayvan çiftliğinde çobanlığa başladı. Kim buldu o işi, kim girdi aklına Allah bilir.

TUĞBEK ÖLEK

Hadi ordan! Uydurma. O kadar kefal mi olur..

Bu kadardı boyu valla!

Organize Sanayi Üretim Alanları

92 – Devlerin Savaşı: GX2 vs X2
En pahalı, en çevre katili, en gereksiz ekran kartları kıyasıya bir mücadele içinde.

93 – Asus G1 ve G2
Oyuncular için, oyunculara yakışır, oyun oynatamayan harika sistemler.

95 – OCZ Reaper HPC PC2 8500
Organize Sanayi test sisteminin belleğindeki sırları sizlerle paylaşıyor.

96 – Microsoft Sidewinder Mouse
Yıllar süren ayrılığın ardından Sidewinder şaşaalı bir dönüş yapıyor.

97 – Ustanın Tavsiyesi: Nhancer
Eğer bir Nvidia ekran kartınız varsa, gelin canına okuyalım birlikte.

98 – RivaTuner Overclock
Murat Usta kolay yoldan beleş performans dağıtmaya devam ediyor.

100 – Test Alanı: Ekran Kartları
Organize Sanayi seferber oldu, ustalar bugüne dek görülmemiş detayda bir test hazırladı.

107 – Pazar Yeri
Biliyorsunuz bu sayfanın adında Pazar geçiyor ama Salı'ları açılıyor aslında. Salı pazarı yani.

108 – Tamir Atölyesi
Testte dağılan Jesuskane, kendini Tamir Atölyesine atar, okurlarla dertleşir.



Yeni ekran kartları yolda

HEM TEPEDEN HEM ALTTAN YENİ MODELLER GELİYOR - TUĞBEK ÖLEK

Bu ay testten girip overclock'tan çıkarak ekran kartlarını hallaç pamuğu ettik. Ama teknoloji durmuyor ve hem AMD hem de Nvidia'dan yeni ekran kartları geliyor.



Çıkacak olan ilk kartlar ATI'ın Radeon HD 3000 serisinin yeni alt seviye kartları. Hatırlarsanız geçen sene sonunda bu seri için Radeon HD 3850 ve 3870 modelleri çıkmıştı. Şimdiyse alt seviyeden HD 3450, HD 3470 ve HD 3650 geliyor. Bu kartlar Radeon HD 2400 ve HD 2600 Pro'ların yerini alacak. Üst seviye kartlarda olduğu gibi ATI, yeni kartlarıyla da Pro, XT gibi ekleri komple kaldırmış. Model isminin sonu 50 olan kartlar Pro, 70 olanlar ise XT'lerin yerini alacak. Yani Radeon HD 2600 XT'nin yerine gelen bir kart yok. Yeni kartlar RV620 ve RV635 GPU'larını kullanıyor ve Radeon HD 3800 modeller gibi UVD, DirectX 10.1 ve PCI-e 2.0 teknolojilerini destekliyorlar. HD 3400 modelleri aynı zamanda Hybrid CrossFire desteğine sahip olacak.

Açıkçası hem Radeon HD 3870'in performansına hem de kartların özelliklerine bakınca yeni Radeon HD 3650'nin en fazla Radeon HD 2600 XT'nin performansına yaklaşabilmesini bekliyoruz. Hatta daha yavaş bile çıkabilir. Ama 55nm üretilmiş olması mevcut HD 2600 Pro'ya göre fazladan performans vermesinin yanı sıra daha az güç tüketip daha ucuza üretilebileceği anlamına geliyor.

GEFORCE 9600 GT İKİ KAT HIZLI

ATI alt seviye kartlarla uğraşırken Nvidia eskimeye başlayan GeForce 8600 serisini yenilemeye hazırlanıyor. Mart sonu Nisan başı gibi çıkması planlanan GeForce 9600 GT'de, GeForce 8800 GT'lerde kullanılan G92'ye benzer bir GPU kullanılması bekleniyor (rivayetlere göre D9M ismi). Desteklediği teknolojilerin GeForce 8800 GT ile aynı olması beklenen kart, Nvidia'nın iddiasına göre GeForce 8600 GT'den iki kat daha iyi performans verecek. Bu da performansının ATI Radeon HD 3850'den biraz düşük olacağı anlamına geliyor. Kartın fiyatı henüz belli değil ancak 150$ civarında bir fiyatla çıkarsa oyuncuların yeni gözdesi olması işten değil. Ayrıca kartın Quantum Effects fizik motorunu desteklemesi bekleniyor.

İKİSİ BİRARADA

Alt ve orta seviyeye bu yeni kartlar gelirken önümüzdeki aylarda hem ATI hem de Nvidia'dan çok yüksek performanslı ama çok pahalı ikisi birarada kartlar geliyor. İkisi birarada derken kastımız iki ekran kartının SLI/Crossfire teknolojisiyle tek bir karta sığdırılmış hali. ATI'ın modeli Radeon HD 3870 X2 adından da rahatça anlaşıldığı gibi iki HD 3870'i bir kartta birleştiriyor. Nvidia ise iki GeForce 8800 GTS'i birleştiriği GeForce 9800 GX2'yi piyasaya sürüyor. Bu iki kart arasındaki temel fark şu: ATI aynı kart üzerine iki GPU yerleştirirken, Nvidia iki kartı sandviç modeli birleştiriyor.

Bu kartlar güç tüketimi ve fiyat açısından aynı kartları kullanılarak yapılan SLI'lardan daha hesaplı olacaktır. Ayrıca bunları Quad SLI veya CrossfireX yaparak 8 GPU'lu sistemler üretmek mümkün olabilir. Ama yine de çok pahalı, çok zor bulunan kartlar olacakları ve asıl amaçlarının "Bakın en hızlı kart bizim" dedirtmek olacağı açık. Bir de aklımızı karıştıracaklar tabii, iki 8800 kartı üst üste basınca nasıl 9800 olabiliyor diye...

YENİ EKRAN KARTLARININ TEKNİK ÖZELLİKLERİ

MODEL	SHADER İŞLEMCİ SAYISI	BELLEK MİKTARI	BELLEK TİPİ	ÇEKİRDEK HIZI	SHADER HIZI	BELLEK HIZI	BELLEK ARAYÜZÜ
RADEON HD 3450	40	256MB	DDR2	600MHz	600MHz	500Mhz	64-bit
RADEON HD 3470	40	256MB	DDR3	800MHz	800MHz	950MHz	64-bit
RADEON HD 3650	120	256/512/1024MB	GDDR3/DDR2	725Mhz	725MHz	500/800MHz	128-bit
GEFORCE 9600 GT	64	512MB	GDDR3	650MHz	1625MHz	900MHz	256-bit
RADEON HD 3870 X2	2x 320	2x 512MB	GDDR4	-	-	-	256-bit
GEFORCE 9800 GX2	2x 128	2x 512MB	GDDR3	-	-	-	256-bit

Not: Bu özellikler henüz resmileşmiş değil ve gerçek ürünler farklı olabilir.

Vista SP1 için geri sayım başladı

Dedikoducu kuşlar, bizim berber ve bazı piyasa analistlerine göre **Windows Vista**'nın **Service Pack 1**'i bu ay 15'inde piyasada olacakmış. Bir de deneyenler beğenmiş sevmiş deniyor, biz berberin yalancısıyız.





SLI ve Crossfire'ın Hybrid'i güzeldir

DAR BÜTÇELİLERE SÜPER BİR HABERİMİZ VAR

Nvidia SLI'ı ilk duyurduğundan beri yakınırım, bu SLI süper bilgisayar yapmak değil ucuza oyun oynatabilmek için kullanılmalı diye. En büyük derdim de anakartların entegre grafik işlemcilerinin SLI ya da Crossfire yapamaması. Düşünsenize ucuza bir bilgisayar alıyorsunuz entegre ekran kartlı, sonra oyunları çalıştıramadığını fark ediyorsunuz. Ne yaparsınız? Elbette gider bir ekran kartı alır takarsınız. Ama o zaman da anakart üzerindeki ekran kartı çöpe gitmiş olur. Halbuki anakartların kendi grafik işlemcileri SLI/Crossfire desteğine sahip olsa, ucuz bir kartla onu birleştirir hesaplı yoldan oyunları çalıştırabiliriz.

Bu eski hayal şimdi gerçek oluyor ve alt seviye ekran kartlarıyla entegre ekran kartları birlikte çalışabiliyor. Teknolojinin ismi ATI tarafında Hybrid Crossfire, Nvidia tarafında Hybrid SLI. AMD'nin RS780 ve Nvidia'nın 7xx serisi anakartları bu teknolojilere sahip olacak. Ekran kartı tarafında ise Radeon HD 3400, Nvidia GeForce 8400 ve 8500 ile Hybrid Crossfire/SLI yapabileceğiz.

ASUS G15 ve G25

OYUNLAR KUCAĞIMIZDA - JESUSKANE

Yeni nesil oyunlar masaüstü sistemleri bile hallaç pamuğu gibi kaldırıp atarken, ASUS Gaming serisiyle oyunları dize getirmeyi hedefliyor. Daha önceki modelleriyle beğenimizi toplayan G serisi dizüstü bilgisayarlar, yeni çehreleriyle görücüye çıkıyor.

Tasarım konusunda her daim takdir ettiğimiz G serisi dizüstü bilgisayarlar görsel olarak pek bir değişim geçirmemiş. G1'in 15,4" ekranına karşılık G2'de yine 17" ekran kullanılmış. G2 gri üst kapağıyla kardeşine nazaran daha yırtıcı duruyor. Ancak iki sistemde de kullanılan ekranlar görüntü kalitesiyle göz alıyor. Daha önce incelediğimiz Asus monitörlerden bildiğimiz SPLENDID teknolojisi bu ürünlerde de kullanılmış. Tasarımları ve sistem özellikleri birbirine oldukça yakın olan G1 ve G2'yi birbirinden ayıran 4 ana özellik bulunuyor. Bunların başında da ebatlar ve monitörler geliyor. G2, G1'e göre oldukça ağır. Ayrıca G2'nin aksesuarları oldukça fazla. Genel tasarım farklarını görmek için yan ve arka panelleri incelemeniz yeterli. Dizüstü alışkanlıklarımızın dışında DVD sürücü ters tarafa alınmış. İnsan G2'den kalkıp G1'in başına geçince afallıyor biraz. Giriş çıkış noktaları aksesuarlarıyla doğru orantılı olarak artan G2'nin bağlantı noktaları dizilimi de oldukça farklı. G2'yle birlikte gelen uzaktan kumanda ve TV Tuner ise sistemi dizüstümsü masaüstü sistem havasına büründürüyor. Ürünlerin en göz alan aksesuarları ise harika sırt çantası ve MX 518 Logitech fare. G2'yi sırtınıza vurdunuz mu en yakın LAN partiye gitmeye hazırsınız.

İNCELEME

Performans: 2

Fiyat: 3

Artılar: Göz alıcı tasarım ve aksesuarlar

Eksiler: Kullanılan ekran kartı oyun zevkimize limon sıkıyor, fiyatı tuzluca

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Asus tr.asus.com

Fiyatı: 2199 $ + KDV G1, 2499 $ + KDV G2

CORE 2 DUO AŞKINA

İki sistemin bileşenleri, işlemcileri dışında tamamen aynı. G1'de kullanılan Intel Core 2 Duo T7300'e (2.0 GHZ) karşılık G2'de Intel Core 2 Duo T7500 (2.2 GHZ) kullanılmış. Intel PM965 yonga setini kullanan sistemler, 2GB DDR2 (667MHz) belleğe sahip. 160 GB sabit disk, HD ses kartı, DVD yazıcısı ve diğer bağlantı noktalarına kadar her şey tamam. Gayet başarılı bir şekilde tasarlanan ürünlerde, hayati bir eksik bulunuyor. Kullanılan ekran kartı GeForce 8600 M GT (513MHz) ve 256MB DDR3 (1400MHz) belleğe sahip.

Sistem Windows yazılımlarında ve ofis uygulamalarında dört dörtlük bir performans sunuyor. Oyunlar konusunda ise aynı başarıyı göstermekten uzak olduğunu söyleyebiliriz. Düşük çözünürlüklerde (1024x768) ve en düşük grafik ayarlarında ortalama bir performans verirken, en düşük ayarlarda ve ürünlerin doğal çözünürlüklerinde kabul edilebilir kare/saniye değerlerine ulaşmak pek mümkün olmadı. *Crysis* ve *World in Conflict* ile yaptığımız mini testlerde iki ürün arasında gözle görülür bir performans farkı olmadığını söyleyebiliriz.

G1, 1024x768 çözünürlükte en düşük detay seviyesinde 74 fps sonuç verirken, yüksek detay seviyesinde 5 fps ortalamayı aşamadı. Sistemin doğal çözünürlüğü olan 1440x900'deyse 2 gibi bir skorla karşımıza çıkıyor. Orta ayarlarda, AA ve AF kapalı, 1024x768'de 10 fps skor elde ettik. Aynı skorlara imza atan G2'nin 17" monitörünün doğal çözünürlüğü olan 1920x1200'den ise bahsetmeye gerek bile yok.

Güçlü işlemcisi ve iyi sistem belleğine karşın ürünlerde kullanılan ekran kartı oldukça eğreti duruyor. 8600 yerine G92 yongalı 8800'ler bu ürünlerde boy gösterene kadar yeni nesil oyunlardan, en azından yüksek çözünürlük ve detay seviyelerinden uzak durmakta fayda var. Kısacası Asus oyuncuların neyi seveceğini, nasıl bir dizüstü bilgisayar isteyeceğini çözmüş bu modellerle. Ah bir de oyun oynatabilselermiş...

MacBook'lar havalandı

Intel işlemcilere geçildiğinden beri çok popülerleşen MacBook'lar CES fuarında yeni bir üyeye merhaba dedi. Dünyanın en ince ve hafif dizüstü bilgisayarı MacBook Air büyük ilgi gördü. İki santimetreden daha ince olan 13.3" büyüklüğündeki bu zarif bilgisayarı bir A4 zarfa kolayca sığdırabiliyorsunuz. Diğer yandan MacBook Air en hafif ve ince olmasına karşın aynı zamanda en az özelliğe sahip dizüstü bilgisayar. Üzerinde optik sürücü yok bir kere. Sadece bir USB, bir kulaklık ve bir monitör çıkışına sahip. Ne kart okuyabiliyor ne de kablo ile network'e bağlanabiliyor. Üstelik 1,6GHz işlemcisi ile hayli yavaş. Küçük, şık ve hafif bir dizüstü bilgisayar isteyenlere bizim tavsiyemiz Asus U1F. MacBook Air'den hem daha şık hem de daha kullanışlı.



Bunun yavrusu da var

Samsung direkt USB'den monitör çalıştırmasını sağlayan UbiSync teknolojisi sayesinde ilginç ürünler geliştirmeye başladı. Yeni tanıttıkları 2263DX modeli standart bir 22" monitör gibi gözüküyor ama yanında 7"lik bir yavrusu var. Yatay veya dikey, monitörün yanında veya üzerinde kullanılabilen ek monitör hayatımızı çok kolaylaştırabilir. Mesela ana ekranda oyun oynarken, küçük ekranda Messenger çalıştırabiliriz. Tamam, USB monitörle oyun oynamak kulağa çok saçma geliyor. Ama Samsung bu, bakarsınız bir yolunu bulurlar.



PS3'ümü baştan yarat

PLAYSTATION 3 İÇİN PRATİK VE KULLANIŞLI 3 AKSESUAR - TUĞBEK ÖLEK

Dünya para verip (hâlâ pahalı ya) bir PlayStation 3 aldınız. Şimdi biraz daha masraf yapıp onu daha güvenli, kullanışlı ve şık hale getirmeye geldi sıra. İşte bizden size üç alternatif...

HORI DUST GUARD KIT 3

AMAN TOZLAR UZAK OLSUN

PlayStation 3'ün ciddi ısınma sorunu olduğunu herkes biliyor. Sony bir parça rahat soğusun diye cihazın her yerini hava delikleriyle donatmış. Ama bu ikinci bir sorunu doğuruyor ister istemez, PS3'ün içi hızlı kirleniyor. Bilgisayarların içinde hava geçiş alanları geniş olduğundan toz çok büyük bir problem değil. Ama PS3'ün içi çok dar ve biriken tozlar zaten çok değerli olan hava geçişlerinin tıkanmasına, fanların yavaşlamasına ve sonunda PS3'ün daha çok ısınmasına yol açabilir. İşin kötüsü hiçbir zaman PS3'ü açıp içini temizleyemiyorsunuz.

Hori'nin bunun için geliştirdiği çözüm basit ve etkili. Dust Guard Kit 3'ün içinden PS3 için özel hazırlanmış toz filtreleri çıkıyor. Sert plastik malzemeden yapılmış muhafazalardaki bu filtreleri, muhafazasının çentiklerini kullanarak kolayca takabiliyorsunuz. Böylece PS3'ün içine toz girmiyor. Ama zaman zaman filtrelerde biriken tozu temizlemelisiniz.

4GAMERS VERTICAL STAND WITH USB HUB

YIKILMAZ BİR PLAYSTATION 3

PlayStation 3'ün ısınma sorunlarıyla baş etmenin etkili bir yolu da konsolu sürekli dik pozisyonda kullanmak. Ama bu daha ciddi bir tehlikeyi beraberinde getiriyor, PS3'ün devrilmesi, hele ki çalışırken. Buna çözüm de 4Gamer'dan geliyor: Dikey Stand. Kullanımı çok basit, PS3'ünüzü bu standa yerleştiriyorsunuz ve sapasağlam, dimdik ayakta duruyor.

Vertical Stand'ı eğer beraberinde gelen USB kablosuyla bağlarsanız kenarlarındaki şık mavi aydınlatmalar açılıyor. Özellikle karanlıkta çok şık duruyor bu ışıklar. Ayrıca üzerindeki ekstra iki USB portuna diğer aksesuarları takabiliyorsunuz.

4GAMERS CONTROLLER CHARGING DOCK

Bu da Vertical Stand'ın kardeşi. Tasarımları aynı olduğundan takım olarak şık duruyorlar. Bu basit aksesuarın tek bir amacı var, SixAxis'iniz kaybolmasın, duracağı yer belli olsun, orda dururken de kendini şarj etsin. Tabii bir yandan mavi güzel ışıklar saçmayı da unutmamak lazım. Tek kötü yanı USB'den bağlandığı için PS3 kapalıyken şarj yapamıyor olması.

İNCELEME

Dust Guard Kit 3
Artılar: PS3'ümüzü koruyor
Eksiler: Kenarları janjanlı
Fiyatı: 49 YTL

Vertical Stand with USB Hub
Artılar: Şık, PS3 cidden devrilmiyor
Eksiler: Kenarları janjanlı
Fiyatı: 59 YTL

Controller Charging Dock
Artılar: SixAxis'iniz ortalıkta dolaşmıyor
Eksiler: PS3 kapalıyken şarj edemiyor
Fiyatı: 39 YTL

İthalat: MaviShop www.mavishop.com



Palit P35A

UYGUN FİYATA CROSSFİRE DESTEĞİ - JESUSKANE

Crossfire ve Core 2 Duo destekli, uygun fiyatlı bir ürün arıyorsanız doğru yerdesiniz. Palit P35A; P35 yonga setine ve LGA 775 sokete sahip (başlıktan anlaşılmıyor sanki). 8 GB'a kadar DDR2 bellek desteği veren üründe 4 bellek slotu bulunuyor.



7+1 destekli ses kartı, bir adet Ethernet ve 4 adet USB bağlantı noktası, 4 adet SATA girişi ile ürün her türlü ihtiyacımıza cevap verebilecek donanıma sahip diyebiliriz. Ancak bir iki ergonomi sorunu da gözümüzden kaçmadı. İşlemci yuvası etrafında soğutucu için yeteri kadar alan, Kuzey köprüsü üzerinde de irice bir standart soğutucu bulunuyor. Standart işlemci fanları ile bir sorun yaşamanız olası değil. Ancak irice bir soğutma çözümüne giderseniz anakart üstündeki soğutucuyla sürtüşmeniz büyük bir ihtimal. Güç bağlantı noktası PCI-E slotunun hemen üstünde dikey olarak yerleştirilmiş. Bu bölgede her daim trafik sıkışıklığı yaşamak olası. Diğer yanda ise bellek slotları birbirine çok yakın. Sadece 2 slot kullanacaksanız bir sorun yok. Ancak yan yana iki slota bellek takıp çıkartırken eliniz mutlaka diğerine de takılıyor. Hatta bir derken yanlışlıkla ikisini birden çıkartabiliyorsunuz. Soğutucu aparatlarla gelen daha geniş ürünleri de yan yana slotlarda kullanmanız zor. Ayrıca ekran kartını taktıktan sonra bellekleri takıp çıkartmak bir hayli güç. Son olarak, arka panelde bize biraz gereksiz görünen COM portunun yanında kocaman bir alan boş bırakılmış. Bu alan iyi şekilde değerlendirilebilir, ekran kartı ve çevresindeki kalabalık dağıtılabilirdi.

Ergonomi konusundaki bu kusurları dışında her türlü ihtiyacımıza cevap verebilen P35A, uygun fiyatıyla notunu bir hayli yükseltiyor. Crossfire yapacağım diyerek tüm parayı ekran kartlarına yatırdınız ve ucuz ama kaliteli bir ekran kartı arıyorsanız P35A'ya bir göz atmalısınız.

İNCELEME

Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Uygun fiyatı
Eksiler: Ergonomi sorunları
Üretim: Palit www.palit.biz
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 95 $ + KDV

OCZ Reaper HPC PC2 8500

BUNCA YILLIK ANAKARTIM, BÖYLE BELLEK GÖRMEDİM - JESUSKANE

Dikkat ediyorum, her yazdığım yazıda bir kafa karışıklığı geyiğidir gidiyor. Ama ben ne yapayım, donanım piyasasının da iyice suyu çıktı. Her bileşenin bir dünya fark yaratan bin bir türlü özelliği var. Bakkaldan pergel alır gibi alamıyoruz cihazları artık. İşlemci karmaşası içinde (devrik cümle içinde karmaşa) yıldızı parlayan markalardan OCZ, bu kez karşımıza kendi kendini soğutmayı beceren 2x1 GB bellek kitiyle çıkıyor. Bakır ısı borusu ve alüminyum kanatlı soğutma sistemi montaj sırasında kullanıcıya ergonomi sorunları çıkartmadan pasif soğutma sağlıyor. Isı, belleğe temas eden alüminyum yanaklardaki bakır borular tarafından kanatçıklara taşınıyor ve hızlıca bellekten uzaklaştırılıyor. Ömür boyu parça garantisi yanında, belli sınırlar dahilinde yapılan overclock işlemleri garanti kapsamının içinde tutuluyor. Bir nevi "zorlayın ama abartmayın" mesajı aldık buradan. Doğal gecikme sürelerinde ve voltajında (2,3 V'ta 5-5-5-15) performansı gayet iyi olan kit, overclock meraklılarının iştahını kabartacak. Tek kusuru, fiyatının azıcık tuzlu olması. Ama değer mi? Değer tabii.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek performans, başarılı soğutma
Eksiler: Nerede benim cüzdanım
Üretim: OCZ www.oczetechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 210 $ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



OCZ VENDETTA

DİRSEK TEMASLI BAKIR BORU - JESUSKANE

Bu ay her telden OCZ çalıyoruz gördüğünüz gibi. İkinci OCZ ürünümüz de Vendetta işlemci soğutucusu. Alıştığımız (hepsi birbirinden garip aslında yeni ürünlerin, nasıl alıştıysak) soğutuculardan farklı olarak Vendetta üzerindeki bakır borular sadece soğutucuya değil direkt işlemci yüzeyine de temas ediyor. Bu sayede ısı, soğutucunun kanatlarına daha kolay ve daha hızlı transfer edilebiliyor. Üründe kullanılan 92mm fan, oldukça sessiz ve güçlü. Fan 2800 devir/dakikaya kadar çıkabiliyor. LGA 775 soketli Intel ve 939 soketli AMD işlemcilerle uyumlu ürünün tek kusuru fiyatı.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Güçlü soğutma, yenilikçi tasarım
Eksiler: Tüm para ana bileşenlere gitti, standart fan ver ağabey
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 49 $ + KDV

HIGH POWER Rock Solid 1000 Watt

HEM BOYLU POSLU HEM DE İŞLEVLİ - JESUSKANE

Ekran kartı testinde yer alan ürünlerin kutularına bakıyorum. Aynı oyunlarda olduğu gibi, önerilen sistem konfigürasyonu değerleri gittikçe büyüyor. Kullandığımız anakartın uygun slota sahip olması yeterli değil artık. 1 GB sistem belleği, Windows XP/Vista işletim sistemi, PCI Express anakart. Buraya kadar sorun yok. Ancak bazı listelerde en son madde akıllara zarar. 450 Watt güç kaynağı! Emektar sistemimin 300 Watt'lık güç kaynağıyla iş gördüğü günleri düşününce ürktüm açıkçası. High Power 1000 Watt'ı kutusundan çıkarttığımda, kendisinin daha da ürkütücü olduğuna karar verdim. Normal bir güç kaynağının neredeyse iki katını bulan ebatlarıyla ortalama bir kasaya nasıl sığacağı konusunda pek çok tartışmaya sebep oldu. Test sistemimizin kasasıyla iyi anlaşmasına rağmen, daha küçük ebatlı kasalara monte edilmesi zor görünüyor. Ürünün yüksek gücü ve cüssesi dışında ilgi çeken yanları, modüler kablo sistemi, naylon koruyuculu kablolar, alt yüzeyindeki sessiz ve devasa 135mm fan şeklinde sıralanabilir.. SLI ve Crossfire sistemler için hazır olarak gelen High Power, boyu kadar işlevleriyle de öne çıkıyor. Sistemlerin artan güç ihtiyacını, güvenli ve sağlıklı bir şekilde gidermek için elimizdeki en iyi seçenek.







İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Modüler kablo sistemi ve seçenekleri, Sessiz ve güçlü
Eksikler: Biraz irice, her kasaya monte edilemeyebilir.
Üretim: High Power
İthalat: Akortek (www.akortek.com)
Fiyatı: 299 $ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Microsoft SideWinder Mouse

KAHRAMANIN DÖNÜŞÜ - TUĞBEK ÖLEK





Zamanının en popüler oyun kontrol cihazlarıydı Microsoft SideWinder serisi. Sadece direksiyon, gamepad ve kumanda kolları değil, Strategic Commander ve Game Voice gibi ilginç ürünler de çıkmıştı bu seriden. Ülkemizde çok popüler olsa da dünya genelinde bu başarıyı yakalayamaması 2003'te Microsoft'un SideWinder markasını ve ürünlerini tümden iptal etmesine yol açmıştı. Kendimizi öksüz çocuklar gibi hissetmiştik. Aradan geçen beş senenin ardından Microsoft yaptığı hatayı anlamış, bu ismi tarihe gömmenin yanlış olacağına karar vermiş. Şimdi SideWinder karşımıza en yeni oyuncu faresi olarak çıkıyor. Üstelik önceki modellerden çok farklı ve bugüne kadar görmediğimiz pek çok yenilik getiriyor.

GİZLİ KOMPARTMAN

SideWinder ile Microsoft da piyasadaki modaya uyup ağırlığı değiştirilebilir bir fare geliştirmiş. Farenin sağ tarafına gizlenen parçayı açtığınızda üç ağırlık takabileceğiniz bir çekmece çıkıyor. Buraya koyabileceğiniz 3 adet 10gr ve bir adet 5gr'lık ağırlık var. İşin güzel yanı SideWinder bu ağırlıkları saklayabileceğiniz bir kutu ile birlikte geliyor. Altı kaymayan ve ağırlaştırılmış bu kutuyu kablo tutucu olarak da kullanıyorsunuz. Böylece oyun oynarken fare kablosu sizi rahatsız etmiyor. Farenin ağırlığı gibi tabanındaki kaygan ayaklar da değiştirilebilir. Kablo tutucu kutunun içinden ekstra iki set ayak çıkıyor. Farenin yanında kablo tutucu gelmesi hem de bunun takılıp çıkarılabilen parçaları saklaması süper bir çözüm.

SideWinder 2000dpi çözünürlüğe sahip. Üzerindeki üç tuşla 400 / 800 / 2000 çözünürlük arasında geçiş yapabiliyorsunuz (yazılımla ayarlanabiliyor). Ayrıca sağ kenardaki küçük LCD ekran kaç DPI seçili olduğunu gösteriyor. İlginç ama gereksiz bir özellik. Zaten üç düğme aydınlatmalı olduğundan seçili olanı görebiliyoruz, kaldı ki oyun sırasında bir oyuncu hangi DPI'da olduğunu kolaylıkla söyleyebilir.

METAL TUŞLAR

SideWinder'ın ilginç yanlarından biri farenin sağındaki iki metal tuş. Çok rahat hissedilip basılabilmeleri benim çok hoşuma gitti. Şekillerinin belirgin olması ve dokunduğunuzda metali ayırt etmeniz bu tuşları daha kullanışlı yapmış. Ama benim dışımda kim kullandıysa rahatsız edici buldu. Ayrıca farenin üzerinde SideWinder logosu bulunan bir tuş daha var. Bu Vista'da Game Explorer'a hızlı ulaşmanızı sağlıyor, çok akıllıca düşünülmüş.

SideWinder'ın gerçekten zayıf olduğu bir özellik varsa o da ergonomisi. Önceki Microsoft oyun fareleri gibi oldukça büyük SideWinder. Bu, benim gibi küçük elliler için dezavantaj. Tasarımın hatası ise arkasının çok yüksek ve sağ yanının çok geniş olması. Bu avuç içinizin ve en sağdaki iki parmağınızın rahatsız hissetmesine, çabuk yorulmasına yol açıyor. Önce benim ellerimde mi sorun diye düşündüm ama Jesuskane'in Orc elleri bile aynı sorun tekrarlanınca sorunun SideWinder'da olduğuna karar verdik. Bu iki hata dışında da farenin genel yapısının rahat olduğunu söylemek biraz zor. SideWinder'ın diriltilmesi ileride yine enteresan oyun kontrol cihazları geliştirebileceği umudumuzu yeşertiyor. Başka hiçbir farede olmayan çok hoş özelliklere sahip ama bu tasarım, konforsuz ve yorucu yapısıyla bizi üzdü. Bu özellikleri daha iyi bir tasarımla veya Habu'nun formuyla piyasaya sürerlerse SideWinder'ın eski şaşalı günlerine geri döneceğine şüphe yok.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Kablo tutan aksesuar kutusu, Yenilikçi özellikler
Eksiler: Kötü ergonomik yapı
Üretim: Microsoft www.microsoft.com.tr
İthalat: Microsoft www.microsoft.com.tr
Fiyatı: 73$ + KDV



Wiimote'un gerçek babası benim!

Eski bir Midway çalışanı geçenlerde ortaya çıktı ve oyun dünyasını sarsacak bir iddia attı ortaya: "Wii'nin dahiyane kontrol cihazını ben icat ettim, hem de sekiz sene önce!" Patrick Goschy isimli bu tombik, top sakallı arkadaş iddiasını kanıtlamak için YouTube'a sekiz sene önce çekilmiş bir tanıtım videosu yükledi. Videoda üzerinde boxer görünümlü bir şortla oturmuş, Dreamcast'de Ready 2 Rumble oynuyor ve bunu sadece elini kolunu sallayarak yapıyor. Haliyle boxer şortu gören herkes iddialara inandı. Nintendo kısa sürede Wiimote'un geliştirilmesiyle bu şahsın bir alakasının olmadığını açıkladı. Ama Wii çıkmadan önce Midway'den sözkonusu cihazın patentlerini satın aldıklarının ortaya çıkması, önceden bu cihazın varlığından haberdar olduklarını gösteriyor. Haberin eğlenceli kısmı, Patrick videoyu çekip Midway'deki yöneticilerine gösterdiğinde "Bizim böyle bir projeye ayıracak bütçemiz yok" cevabı almış. O yöneticiler şimdi Nintendo hisse fiyatlarına bakıp bakıp ağlıyordur sanırım.



Alienware'in monitörü olay oldu

MUHTEŞEM ÜRÜNÜN GERÇEK YÜZÜ

CES fuarında Ailenware standında gösterilen bir monitör büyük olay yarattı. İç bükey ve fazlaca geniş monitörün resimleri web sitelerinde yayınlanmaya başlayınca bütün oyuncular hep bir ağızdan "Vay be yapmış Alienware" diye coştular. Böylece son yılların en gereksiz donanım balonu şişirilmeye başlanmış oldu.

Her şeyden önce Alienware kim, monitör yapmak kim, onları fazlasıyla aşar. Bu monitörü üreten Ostendo isminde bir OEM üretici ve biraz dikkatli bakıldığında aynı monitör NEC standında da görülebiliyor. Böyle bir monitör üretilmiş olması mucize değil, ürün uzaydan gelmiş falan da değil. Bilmiyorum kaç kişi farketmiştir ama ürünün CRT'lere taş çıkaracak büyüklükte bir kasası var. Çünkü içinde dört projeksiyon cihazı bulunuyor. Yani bu muhteşem monitör geri yansıtmalı bir perde, boş bir kutu ve birkaç projeksiyondan başka bir şey değil. Bütün oyun dünyasının bir projeksiyon TV'ye bakıp, "Aaa... muhteşem teknoloji" demiş olmasına inanamıyoruz.

Wii Zapper

WİİMOTE'UNUZU SİLAHA ÇEVİRİN - TUĞBEK ÖLEK

Bugüne dek incelediğim en basit ve alakasız ürünlerden biri bu. Dışarıdan bakınca plastik bir parça sonunda. Ama içine Wiimote ve Nunchak'ı yerleştirdiğinizde bir anda en eğlenceli donanımlardan biri haline geliyor. Zaten bizi basit ve güzel şeylere alıştırmak Nintendo'nun huyu değil mi? Wii Zapper'ı basitçe WiiMote için bir tutma aksesuarı olarak tanımlayabiliriz. Üst kısma WiiMote ve arka tarafa Nunckhuk'ı yerleştirdiğinizde bir anda hafif makinalı tüfek görüntüsü kazanıyor. Böylece WiiMote'un nişan alma özelliğini kullanan oyunları daha rahat oynayabiliyorsunuz.

Zapper'ın güzel yanı hiçbir tuşu kapamaması ve elde çok rahat durması. Ayrıca Nunchuk'ın kablosunu sarabildiğiniz gizli bir bölümü var ve bu sayede kablo ortalıkta durmuyor. Üretim kalitesi de iyi olduğundan kimse "aman bir plastik parçası işte" diyemez. Zapper ile birlikte ayrıca Links' Crossbow Training oyunu geliyor. Şu an Zapper'ı Resident Evil: Umbrella Chronicles ile de kullanabiliyorsunuz. Yakın zamanda çıkacak diğer Zapper destekli oyunlar şunlar: Brothers in Arms: Road to Hill 30, Medal of Honor Heroes 2, Ghost Squad, Duck Hunt, Time Crisis ve House of the Dead. Zapper'la ilgili tek şikayetimiz yüksek satış fiyatı.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Kaliteli üretilmiş ve çok kullanışlı
Eksiler: Fiyatı yüksek
Üretim: Nintendo www.nintendo.com.tr
İthalat: Nortec www.nintendo.com.tr
Fiyatı: 99 YTL

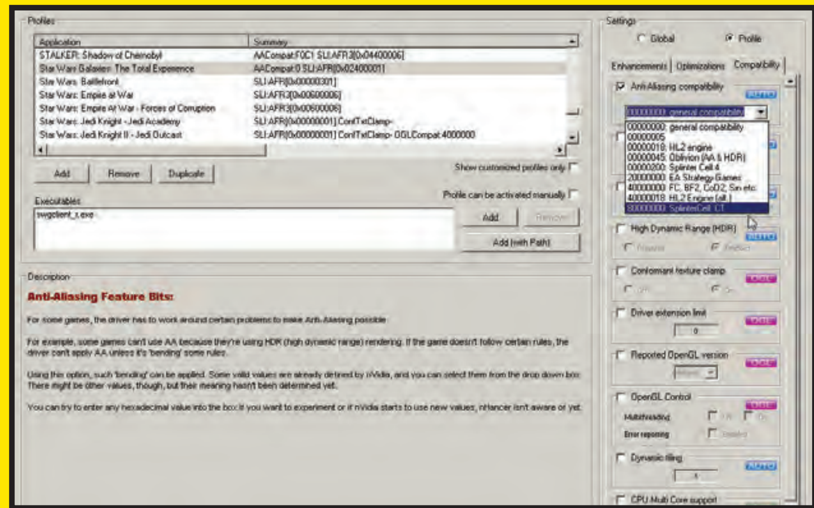


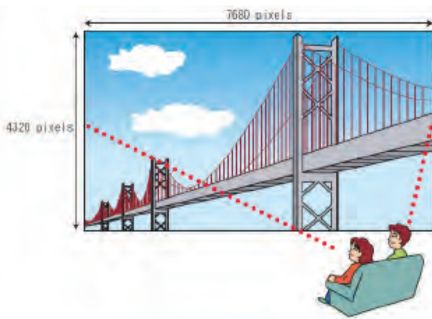
USTANIN TAVSİYESİ

Nhancer

NVvidia kartını kurcalamak isteyenlere

Nvidia Kontrol Paneli ile aram bir süredir bozuk. Belli ayarları değiştirmeme izin verse de ekran kartımın ayarlarını gönlümce karıştırmama izin vermiyor. Küstüm ben oynamıyorum deyip arkamı dönüp gitme şansım da olmadığı için aranır dururum ayarlarla nasıl oynarım diye. Panelin zerre umurunda değil tabii, işler aksadı mı, aksamadı mı... Bir süredir kullandığım, kurcaladığım ve sevdiğim Nhancer, benim gibi ekran kartlarının ayarlarını kurcalamayı seven oyungezerlerin ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir program. Nhancer, Nvidia kontrol panelin üstünde çok az oynama yapmamıza izin verdiği görüntü kalitesi ve optimizasyon konularında her türlü seçeneğe ulaşma imkanı tanıyor. İleri düzey kullanıcıları memnun edecek kadar donanımlı olan program, aynı zamanda normal kullanıcıların el atabileceği kadar da basit. Kullanımı biraz daha yaygın hale gelen SLI teknolojisiyle ıncık cıncık ayarlara ulaşmanıza da imkan tanıyor. Nvidia sürücülerinin profil sekmesinin gelişmiş bir versiyonu da programda yer alıyor. Kendi seçtiğiniz ayarlarla yeni profiller oluşturabildiğiniz gibi mevcut profillerden de yararlanmanız mümkün. Oyunlar, programlar ve Windows uygulamaları için önceden hazırlanmış yüzlerce profil halihazırda mevcut. Profillerden birini seçip Tools menüsü altında Activate Profile sekmesinde kullanmaya başlayabilirsiniz. Ancak mevcut profiller sizi kesmiyorsa ince ayarlara saldırmanız gerekiyor. Grafik ayarları bölümü kıt olan oyunlara ayar çekmek için de oldukça uygun Nhancer. Örneğin *Unreal Tournament 3* için AA ve AF ayarlarını açabildiğiniz gibi, bunun yanında ne tür AA kullanılacağına kadar da seçim yapabiliyoruz. Profillerle uğraşmadan uyumluluk (compatibility) sekmesinde oyunumuzun kullandığı motora uygun AA ayarlarını sadece motoru seçerek otomatik atayabiliyoruz. Arabirimden *Unreal Tournament 3* profilini seçtikten sonra, sağ taraftaki Enhancements sekmesinden istediğimiz AA ve AF ayarlarını yapabiliyoruz. AA için kullanılacak tekniği de belirleyebiliyoruz. Program Windows 2000 ve üstü tüm işletim sistemlerini, ayrıca tüm Nvidia ekran kartlarını destekliyor. Nhancer kullanıyorsanız sürücü güncellemeden önce, yine program içinden yarattığınız profillerin bir yedeğini almayı unutmayın.





Japonlar kafayı kırdı

O NASIL BİR ÇÖZÜNÜRLÜK ÖYLE!!!

Bizim hükümet türbanı tartışadursun Japon İletişim Bakanlığı 2015 yılından itibaren kullanılacak yeni TV yayın standartlarını açıkladı. Super Hi-Vision (ya da UHDV) adını taşıyan bu yeni standart ile televizyon yayınlarının çözünürlüğü mevcut 1920x1080'den... sıkı durun... taaam 7680x4320'ye çıkacak. Yani tam 33 megapiksel. Bütün dünyada "Bu Japonlar kafayı mı yedi?" tepkisi yaratan habere göre yayının ses sitemi ise 22.2 kanal olacak. Bu çılgın rakamlarla basit bir hesaplama yapınca yeni Super Hi-Vision yayın bize hâlâ çok uzak olan 720p'den bile tam 36, ufukta bile görünmeyen 1080p TV yayınındansa 16 kat daha kaliteli. İşin korkuncu bu görüntü dijital sinemadan bile 4 kat daha kaliteli. Şu an bırakın 33 megapiksel video kamerayı, fotoğraf makinesi bile yokken, bu görüntüyü neyle kaydeder, neyle gösterir, asıl önemlisi saniyede 24-Gigabit datayı nasıl iletirler bilemiyoruz.

RivaTuner ile Windows üzerinden Overclock

EKRAN KARTINIZI ŞAHLANDIRMAYA HAZIR MISINIZ? - MURAT "AbsoluteZero" ÖZSAYGILI

Oyuncular olarak en büyük problemlerimizden birisi, oyunlarda aksiyon doruğa çıktığında sistemimizin yavaşlayıp takılmalara yol açması. Çok fazla animasyonun işlendiği veya kaplama sayısının fazla olduğu sahneler ekran kartını fazladan zorladığı için diğer zamanlarda akıcı olan oyun birden yavaşlayabilir. Ekran kartına yapacağımız overclock genel performansı arttıracaktır ama daha da önemlisi bu zor sahnelerdeki performans artışı daha fazla olacak ve takılmaların sayısı beklediğinizin de altına inecektir.

WINDOWS OVERCLOCK

Bu ay ekran kartımızı overclock ederken, bütün işlemlerimizi Windows üzerinden yapıyoruz. Ekran kartımızla ilgili bilgilere ulaşabilmek için techPowerUp! ekibi tarafından yazılan GPU-Z programını, ekran kartımızın hızlarına müdahale etmek için ise RivaTuner programını kullanacağız. Her iki program da tüm Windows sürümleri ile uyumlu fakat Vista'da bazen problemlerle karşılaşılabiliyor. Bunun sebebi yeni sürücülere RivaTuner'ın sonradan adapte edilmesi. RivaTuner ekran kartını sürücü seviyesinde overclock ediyor, yani makinanızı her başlattığınızda bu ayarlarınız uçuyor. Bu program ile hemen hemen tüm ekran kartları overclock edilebiliyor.

Ekran kartı ile overclock yaparken stabilite noktamızı bulmak kolaydır. Ekran kartınızın hızlarını ufak ufak arttırır, sonra bir 10 dakika kadar oyun çalıştırarak sorun olup olmadığını görürsünüz. Bu ay ekran kartı testimizde kullandığımız oyunları deneyerek performans artışlarını test edebilirsiniz. Test yazımızda bunun metotlarını bulabilir ya da daha kolayı Fraps programı ile FPS'nizi ölçebilirsiniz.

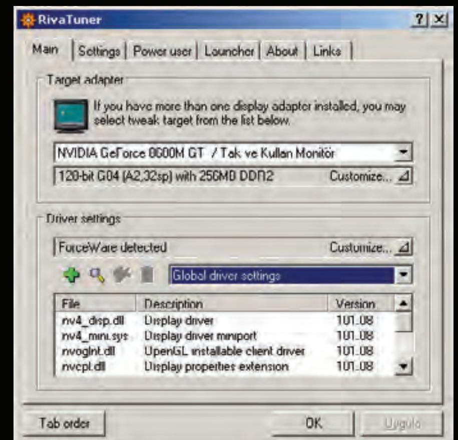
Ekran kartının kaldırabileceğinden fazla overclock yapıldığında ekranda artifact dediğimiz görüntü bozulmaları oluşur veya sistem tamamen kilitlenir. Bilgisayar kilitlendiğinde yeniden başlatmak yeterli olacaktır. Senelerdir bu seviyede yaptığım ekran kartı overclock'larında neredeyse hiçbir kalıcı problem yaşamadım, yani hiçbir parçam arıza görmedi. Tabii bu tamamen güvendesiniz demek değil, overclock her zaman risk taşır. Bu yazımızda anlatılanları uygularken karşınıza çıkabilecek sorunlarda, sorumluluk tamamen size aittir.

EKRAN KARTINIZIN KİMLİĞİ GPU-Z

GPU-Z kullanımı kolay bir program. İndirilen tek bir exe dosyası tıklandığında program açılıyor. Ekran kartımızla ilgili bütün bilgilere ana ekrandan ulaşabiliyoruz. Aşağıda "GPU Clock" yazan satır, ekran kartının mevcut hızlarını gösteriyor, "Default Clock" satırı ise ekran kartının fabrika ayarlarını. Bu iki satır overclock yaparken dikkat etmemiz gereken satırlar. Diğer satırlarda ise ekran kartının üretim teknolojisinden tutun da, desteklediği teknolojilere ve bant genişliklerine kadar her bilgiye ulaşmak mümkün. CPU-Z ve GPU-Z programları özellikle içindeki parçaları bilmediğiniz bir makinaya oturduğunuzda makina hakkında bilgi almanızı oldukça kolaylaştıran programlar.

RIVATUNER İLE OVERCLOCK

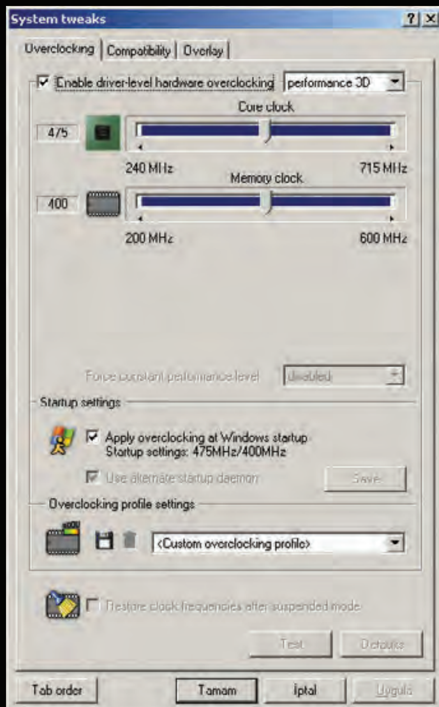
RivaTuner programı sürekli güncellenen ve overclockçular tarafından çok uzun zamandır kullanılan, ekran kartı overclock yazılımları arasında en stabil ve hatasız çalışan yazılım. Ba-





şarısını aynı zamanda çok geniş bir yelpazede ekran kartı desteğine borçlu ve arayüzü de oldukça kullanıcı dostu. RivaTuner bir zip dosyası olarak gelir. Bunu açtığımızda içinden Guru3d isimli bir klasör çıkar. Bu klasörün içinde setup klasörüne girerek altındaki yükleme dosyasını çalıştırın. Hiçbir şeyi değiştirmeden yüklemeyi tamamlayın. En sonunda RivaTuner otomatik olarak çalışır. Gerekli ayarlamaları tamamlaması biraz zaman alır ve ana ekran karşımıza gelir.

Ana ekranda alt kısımdaki Driver Settings bölümünde üstteki seçenek kutusunun sağında "Customize.." yazısı çıkıyorsa problem yok demektir. Eğer çıkmıyorsa ekran kartı sürücünüzü en son sürümüne yükseltin. "Customize.." yazısının yanındaki oka tıklandığında yana doğru tuşlar açılacaktır. Bu tuşlardan en baştaki "System Settings" tuşuna tıklayın, karşımıza başka bir pencere açılacak. Bu pencere overclock yapacağımız asıl penceredir. "Enable Driver-Level Hardware Overclocking" yazısının başındaki kareye tıkladığınızda çıkan ekranda "Detect Now" tuşuna basın. RivaTuner ekran



kartınızın hızını okuyacak ve overclock ekranına geri dönecek. Sağ üstte "Standart 2D" yazan kutudan "Performance 3D" seçeneğini seçin. Eğer ki performance 3D seçerek overclock yapmazsanız bir etkisi olmayacaktır. Performance 3D seçeneğini seçtiğinizde alttaki çubuklar değişirse merak etmeyin, "Standart 2D" seçiliyken gösterilen hızlar güçten tasarruf hızlardır.

Ekranımızda iki adet çubuk var. Üstteki "Core Clock" yani çekirdek hızı (ekran kartında asıl işlem yapan modül), alttaki "Memory Clock" bellek hızıdır. Her ikisini de ayrı ayrı arttırabilirsiniz. Bazılarınızda üçüncü bir çubuk; "Shader Clock" çıkacaktır. Nvidia yeni ekran kartlarında Shader ünitelerini çekirdeğin içinden çıkararak dışarı aldı, böylece merkezi çekirdekten çok daha hızlı çalışabilmeleri sağlandı.

Bu çubukları ileri ya da geri ittirerek hızlarını ayarlayabiliyoruz. Hızları değiştirdiğinizde basılabilir hale gelen "Test" butonuna bastığınızda RivaTuner ayarlarınızı test edecek, problem yoksa "Uygula" tuşu aktif hale gelecek, bu tuşa tıkladığınızda ayarlarınız uygulanacaktır. Bellek hızı ile çekirdek hızını aynı anda istediğiniz ayarlara getirip test edebilirsiniz. "Defaults" tuşuna basarsanız hızlar fabrika ayarlarına geri getirilecektir.

FANINIZIN KONTROLÜNÜ ELE ALIN

Ekran kartı fan hızını sürekli düşükte tutar. Fazla ses çıkarmamak için çok fazla ısınana kadar fan hızını yükseltmez. Overclock işlemi ile ekran kartının dengesi bozulduğu için fan hızları dengeli çalışamaz. Bu durumda kendiniz fan hızını kontrol ederseniz overclock yaparken hızınızı daha fazla arttırabilirsiniz.

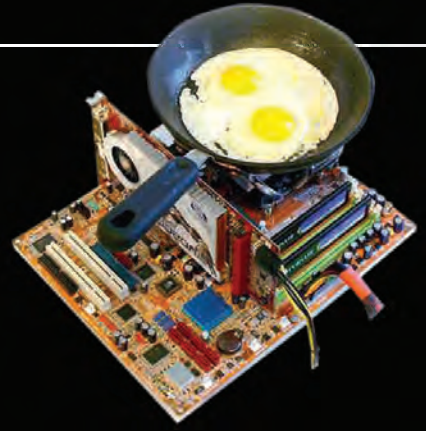
RivaTuner ana ekranındaki "Target Adapter" bölümündeki "Customize" yazısının yanındaki oka bastığınızda sağa açılan tuşlardan en baştaki "Low Level System Settings" isimli tuşa tıklayın. Açılan sayfada "Enable Low-Level Fan Control" kutucuğuna tıkladıktan sonra radyo butonlarından "Fixed" yazana tıklayın, sağdaki barı ayarlayıp "Uygula" tuşuna bastığınızda fanınız istediğiniz hıza ayarlanır. Performans serisi bir ekran kartınız varsa sesteki coşmadan değişimi rahatlıkla anlayabilirsiniz.

OVERCLOCK AYARLARINI SÜREKLİ HALE GETİRMEK

Yaptığınız overclock işlemleri Windows yeniden başladığında ortadan kaybolur. Ayarlarınızın kalıcı hale gelmesini istiyorsanız, ayarları yaptıktan sonra RivaTuner'da "Apply Overclocking at Windows Startup" seçeneğine tıklayın. Böylece Windows açılır açılmaz RivaTuner arka planda ekran kartı hızlarını siz farketmeden overclocklu hale getirir. Bu özellik Vista'da bazen çalışmayabiliyor ama programın yeni sürümleri ile düzeltilecek.

PROBLEMLER VE DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Overclock yaparken en büyük probleminiz ısı olacak. Ekran kartları ısıyla başa çıkabilecek şekilde üretilir, özellikle belli bir noktadan sonra alarm vermeye ayarlılardır. Fakat siz de bir yandan takip edin. RivaTuner ana ekranında üstteki "Target adapter" bölümünde iki adet kutu var.



Bunlardan alttaki, ekran kartınıza ait bilgileri içerir. Bu kutucuktaki "Customize" seçeneğinin yanındaki oka tıkladığınızda sağa doğru tuşlar çıkar, bu tuşlardan "Hardware Monitoring" tuşuna tıklayın. Çıkan ekranda ekran kartınızın çekirdek ısısı da dahil çeşitli bilgilere ulaşabilirsiniz. Ayrıca ekran kartınızın hızlarını değiştirdiğinizde GPU-Z programını açarak ayarlarınızın uygulanıp uygulanmadığını görebilirsiniz. Üst seviye ekran kartlarında güç çekimi daha fazla olacağı için ancak güç kaynağınıza güveniyorsanız bu işe girmelisiniz.

Başarılı bir şekilde overclock yapılırsa ve işlemciniz de yeterliyse oyunlarda ortalama FPS sayınızda bir miktar, minimum FPS sayınızda ise yüksek bir artış elde edeceksiniz. Bu minimum kare sayısındaki artış, takılmaları azaltıp oyunları daha bir çekilir kılar ve makinamıza tekme tokat girişip klavyemizi yumruklayacağımız tarihi öteler. Ama en güzeli düşük bir ekran kartı ile daha üst modellerin hızlarına ulaşabilmek. Bunun vereceği tatmini hiçbir şey ile kıyaslayamazsınız.

RivaTuner : www.guru3d.com/index.php?page=rivatuner
GPU-Z : www.techpowerup.com/downloads/896/mirrors.php



8800 GTS 512MB SAHİPLERİNİN DİKKATİNE

RivaTuner bu seride kullanılan G92 çekirdeğini desteklemesine rağmen 8800 GTS'lerin overclock yapılmasına program ilk yüklendiğinde izin vermiyor. Bu özelliği açmak için RivaTuner'ın yüklendiği klasördeki (genellikle C:\Program Files\RivaTuner v2.06\), Rivatuner.cfg dosyasını açın. Bu dosyanın içinde G92 = 610h-61Fh yazan satırı bulun ve bu satırı G92 = 600h,610h-61Fh şeklinde değiştirin, kaydedip kapatın. Artık 8800GTS 512MB ekran kartınızla dilediğiniz gibi overclock yapabilirsiniz. Size ufak bir tüyo: Çoğu 8800 GTS 512MB, fan hızını en sona ayarladıktan sonra çekirdek hızınızı 800MHz'e, bellek hızınızı 1000 MHz'e, shader hızını da 1930MHz'e ayarlayabiliyor.

TEST ALANI

EKRAN KARTLARI MEYDAN MUHAREBESİ

PİYASADAKİ BÜTÜN GPU'LARI TEST ETTİK - JESUSKANE

Günümüzün bilgisayar donanımları vahşi hayvanlar kadar yırtıcı. Sayısız kere bacağımı ve dizimi vurduğum kasanın, o hiç yerine takılmayan kapağı ise aralarında en agresif olanı. Şimdi SSK'ya gidip "ekran kartı testi yaptım, beni malulen emekli edin" desem herhalde Bakırköy'e sevk ederler. Ama Sanayi işi zor zanaat. Tehlikeleri büyük. Keşke hain donanımlar verdikleri fiziksel hasarla yetinse ve iş orda kalsa. Asıl zarar bizi bulaştırdıkları akıl oyunlarında. Ekran kartı üreticileri her yeni modelle öylesine kafa karıştırıyor ki bazen biz bile kilitlenip kalıyoruz.

Organize Sanayi olarak bu karmaşaya bir son vermemiz gerekiyordu. Botlarımızı çektik, tulumlarımızı giydik, baretlerimizi taktık… Hazırlıklar tamam, bir elde kaynak makinesi, bir elde çekiç, tam teçhizat karşınızdayız.

ÖNCE ÖZETLER

Geçen ay piyasadaki işlemcilerle ilgili eteğimizde ne var ne yoksa dökmüştük, bu ay da atölyemizin kapılarını ekran kartlarına açtık. Hepsini tek tek test edip ne var ne yok şöyle bir baktık. Ama kartlara girişmeden önce son iki senede neler olmuş, hangi kart nereden türemiş bir onu hatırlamaya çalışalım.

Yıllarca ATI ve Nvidia hız yarışında uzun süre başa baş gitmiş, 6 ayda bir çıkarttıkları yeni kartlarla liderlik koltuğunu bir türlü paylaşamamışlardı. Nvidia'nın 8800 ile yaptığı çıkış, bu yarışın temposunu sert bir şekilde değiştirdi. Bir yıldan uzun bir süredir hız liderliğini açık ara sürdüren Nvidia'nın karşına, ATI sadece fiyat/performans konusunda çıkabiliyor artık. Astronomik fiyat etiketlerine sahip dünyanın en hızlı kartları itibar sağlamaktan başka pek bir işe yaramadıklarından, bizim için çok mahsuru yok bu durumun. Gerçi ATI her fırsatta hız yarışını bırakmadığını dile getiriyor, ancak uzun süredir bu yönde bir atılım yaptıklarını da göremedik. İşin enteresan yanı ATI'ın üst seviyeden kopmuş olması Nvidia'yı da etkilemiş gibi. Çünkü onların da daha hızlı bir GPU üretmek ister gibi bir hali yok. Artık oyunun adı "en uygun fiyat ve en düşük güç tüketimi ile mümkün olan en yüksek performansı sağlamak". Ne âlâ, bizim de yıllardır istediğimiz buydu zaten.

ANA HABER BÜLTENİ

DirectX 10'un hayatımıza girmesiyle oyun grafikleri coştu ama bir yandan da hiç beklemediğimiz bir şey oldu: Ekran kartları ucuzladı. Bu yüzden ekran kartlarını kategorize ettiğimiz fiyat dilimlerini değiştirdik. Eskiden 150$ – 250$ aralığındaki orta seviye kartlar artık 100$ - 200$ aralığında. Üst seviye kartlar ise 200$ ila 360$ arasında yer alıyor. 100$'ın altındaki her şey alt seviye. Bu değişime ATI'ın üst seviyeden el ayak çekip alt ve orta seviyede Nvidia'yı sıkı bir rekabete zorlamasının yol açtığını söyleyebiliriz.

Önce kötü haberi verelim: Bu testimizde yer alan üst seviye üç kart GeForce 8800 Ultra, GeForce 8800 GTX ve Radeon HD 2900 XT'yi bundan sonra piyasada bulmak pek mümkün olmayacak. Ama hiç üzülmeyin, bu aynı zamanda piyasadaki en güçlü ekran kartının sadece 359 dolar olduğu anlamına geliyor. Geçen sene 700 dolardan fazla para vererek aldığımız performansı bugün bunun yarı fiyatına alıyoruz. Yakında pahalı kartlar yine su yüzüne çıkacaktır ama en azından 2 ay kadar kafamız rahat.

YAKIN DÖNEM GPU TARİHİ

Peki, bu duruma nasıl geldik? ATI R600 yongasını birkaç kez erteleyince, Nvidia Kasım 2006'da piyasaya sürdüğü GeForce 8000 serisi ile hem DirectX 10, hem de hız yarışında rakipsiz kaldı. G80, G84 ve G86 GPU'larını piyasaya sürerek GeForce 8500'den 8800'e kadar uzanan, tümü DX10 destekli GeForce yelpazesini piyasaya oturttu. Ama bunu yaparken hinlik yapıp GeForce 7300'ün yerine 8500'ü çıkarttı.

Eskiden 300'le biten kartların alt seviye olduğunu bilip uzak duran kullanıcılar, sonu 500'le biten bu zayıf kartı orta seviye sanıp yanıldılar.

ATI, R600 kullanan Radeon HD 2000 serisini ancak geçen yaz piyasaya yetiştirdi. Ama beklentinin aksine, kartların performansı hayal kırıcıydı. Aynı dönemde piyasaya çıkan GeForce 8800 Ultra performans farkını daha da açtı. Radeon HD 2000 serisinin tek güzel üyesi çıktığı günden bu yana fiyat/performans gözdemiz Radeon HD 2600XT oldu.

ATI vaziyeti düzeltmek için geçen senenin sonunda R600'ü yenileyip Radeon HD 3000 serisini piyasaya sürdü ama bu yeni seri performans olarak bir ilerleme getirmiyordu. Spider platformuyla birlikte gelen bu yeni kartlara Nvidia'nın cevabı ise GeForce 8800 GT ve yenilenen GeForce 8800 GTS oldu. 65nm üretilen G92 grafik işlemcisine sahip bu kartlar ağabeyi GeForce 8800 GTX'in burun farkı ile gerisinde kalsa da düşük fiyatları bizi şaşırttı. Burada enteresan nokta şuydu: ATI aynı GPU'yu geliştirip yeni seri olarak piyasaya sürerken Nvidia yeni GPU'ya geçmesine rağmen kartları yeni bir seri olarak lanse etmedi. Akıl karıştırıyorlar demiştik değil mi?

Uzun lafın kısası yeni GeForce 8800 GT ve Radeon HD 3870'lerin ortaya çıkmasıyla performans olarak değilse de fiyat olarak üst seviye, orta seviyeye yaklaşmış oldu. Şimdi tarih dersini bir kenara bırakalım ve testimizi nasıl yaptığımıza bakalım.



Asus EN8800 GT, modifiye edilmemiş tek 8800 GT modeli olarak iyi bir fiyat/performansa sahip.

TEST PLATFORMU

Test için o kadar çok ürün bir araya geldi ki, "kesin kavga çıkacak aralarında" dedik. Ortamı yumuşatmak, aradaki uçurumların göz çıkarmasını engellemek için bu sefer iki değil, beş oyun attık ortaya. Tahmin ettiğimiz gibi ortalık sakinleşti, tüm kartlar keyifle oyunlara daldı.

Geçmişte yaptığımız testlerin aksine bu sefer sentetik bir test yazılımı, yani 3DMark kullanmadık. 3DMark teknoloji olarak çok eskidi ve piyasada test için kullanılabilecek bu kadar uygun oyun varken ihtiyaç duymadık. Başka bir deyişle, "organiği varken hormonlusunu neyleyelim" dedik.

Bu testte yine öncekilerden farklı olarak FPS oyunlarının yanı sıra gerçek zamanlı strateji oyunları da kullandık. Eskiden test yaparken ekran kartını zorlayacak GZS bulmak zordu. Ama yeni GZS'ler maşallah FPS'lerden beter. İyi ki de böyle bir karar almışız çünkü testin en sağlıklı sonuçlarını *World in Conflict* ile elde ettik. Alt ve orta sınıf kartların performans farkları *Call of Duty 4, Unreal Tournament 3* ve *Company of Heroes* ile daha rahat görülebilirken, üst seviye kartların performans farklarını en iyi *Crysis* gösterdi bize.

Ekran kartı testi yaparken mümkün olan en yüksek işlemci performansını sağlamanız çok önemli. Aksi takdirde işlemci darboğaz oluşturduğundan genel performansı sınırlıyor ve ekran kartları arasındaki gerçek performans farkını göremiyorsunuz. Bu yüzden test sistemimizde geçen ay yaptığımız işlemci testinin tartışmasız lideri *Intel X9650*'ı kullandık. Anakart olarak bu işlemciye yakışır kalitedeki "**Oyungezer Editörün Seçimi**" ödüllü *Asus Formula Maximus SE* anakart tercihimizdi. Sistemimiz enerjisini bu ay incelediğimiz *High Power 1000 Watt güç kaynağı*ndan alırken, yine bu ay incelediğimiz *OCZ Reaper* bellekler ile hız kazandı.

TEST AYARLARI

Testimizde iki farklı çözünürlük kullandık: İlki alt seviye kartların performansını görebilmek için 17" monitör çözünürlüğü olan 1024x768. Üst seviye kartları gözlemleyebilmek için de 19" geniş ekran doğal çözünürlüğü olan 1440x900 çözünürlüğü seçtik. Her iki çözünürlükte de oyunların ayarlarını olabilecek en yüksek seviyeye çıkardık, 4x AA ve 16X anisotropik filtre kullandık.

Son zamanlarda testleri abartı çözünürlüklerde yapıp, oyun ayarlarını düşük tutmak niyeyse moda oldu. Ama biz oyun oynarken doğal LCD çözünürlüklerini kullanıp elden geldiğince yüksek ayarlarda oynuyoruz oyunları. Testin amacı oyuncuların alacakları performansı göstermek olduğuna göre bu bizce doğru bir yaklaşım değil.

Test oyunları ve ayarlarını seçip, ana bileşenlerimizin darboğaz oluşturmayacak derecede yüksek olduğundan emin olunca kurulum işlerine giriştik.

TEST KURULUMU

Windows Vista Ultimate işletim sistemimizi kurup bir güzel yamadık (işletim sistemini sürekli aktive etmek gerektiğinden Ultimate tercih ediyoruz). Anakart sürücülerimizi kurup, BIOS güncellemelerini yaptık. Nvidia ve ATI'ın yayınladığı en güncel sürücüleri de edindikten sonra testin en sıkıcı ve baygın bölümü başladı: *World in Conflict, Call of Duty 4 ve Unreal Tournament 3* yamalarını indirmek. Yaklaşık 3 GB yaması bulunan *Company of Heroes* bizi hayli süründürdü. Tam ayağa kalkıp üstümüzü silkelemeye başlamıştık ki, son dakika golü *Crysis*'ten geldi: Testin start alıp, ivme kazanmaya başladığı noktada yayınlanan *Crysis* yaması yüzünden her şeyi sil baştan almak zorunda kaldık. Yamama işlemi tamamlandıktan sonra Windows Vista'nın ayarlarını azıcık kurcaladık. Gereksiz görsel öğeleri kapatıp, kullanıcı hesabı denetimini ve indeksleme servislerini devre dışı bıraktık ayağımıza dolanmasınlar diye. Ufak bir disk birleştirme seansı sonrası, "sistem geri yükleme noktası" oluşturduk. Her yeni ekran kartıyla bu noktaya geri yükleme yapıp sürücüleri baştan kurduk. 20 kartın kutularını da üst üste dizdik ki test için itici güç olsun (gözümüzde büyüsün diye aslında). Kendimize gözdağı verdikten sonra başladık oyunları, kartları kurcalamaya ve tam bir hafta sürecek sabahlama maratonuna.



Testte oldukça iyi performans verse de GeForce 8800 GTX tarihe karışmak üzere.

PERFORMANS TESTLERİ

Testte yer alacak ekran kartlarını belirlerken, piyasada bulunan tüm GPU'lara yer vermeye özen gösterdik. Ancak aynı GPU, bellek ve hızlara sahip kartları teste dâhil etmedik. Bazı dergiler birbirinin aynısı bu kartları test etse de aynı performansı verdikleri için bizim için bir anlamı yok. Yani X markanın standart GeForce 8800 GT kartıyla Y markanınki arasında hiçbir performans farkı yoktur. Siz buradaki GPU performanslarına bakarak kendi tercih ettiğiniz bir markayı seçebilirsiniz. Zaten üst seviye kartların, mesela Radeon HD 3870'lerin, hepsi aynı fabrikada üretiliyor. Markadan markaya değişen tek şey BIOS oluyor ve bunun da performansa etkisi %1'i geçmiyor.

Ancak son yıllarda Nvidia ve ATI'ın belirlediği standart konfigürasyonlardan farklı kartlar üretmek moda oldu. Markalar ürünlerinde fark yaratabilmek için değişik bellek konfigürasyonlarına sahip veya kendinden overclock'lu modeller sürüyor piyasaya. *Sonic, Super, Ultimate, Amp Edition* gibi isimlerinden ayırt edebilirsiniz böyle kartları. Bunların performansları standart konfigürasyonlardan farklı çıkabildiği için, bu tip kartlardan bulabildiğimiz kadar fazlasına yer verdik testimizde.

Bu yüzden testteki kartların teknik özellikleri bizim için büyük önem taşıyor. Aynı teknik özelliklere sahip olduğu sürece istediğiniz bir markayı tercih edebilirsiniz. Şimdi bu özelliklere bir göz atalım:



Radeon HD 2600 Pro yeni oyunlar için çok yetersiz. Zaten gelecek ay değiştiriliyor.

TEST ALANI

TEKNİK ÖZELLİKLER

MARKA	MODEL	GPU	ÜRETİM TEKNOLOJİSİ	SHADER SAYISI	DIRECTX / SM DESTEĞİ	PIXEL FILLRATE (Gpixel/s)	TEXTURE FILLRATE (Texel/s)	BELLEK MİKTARI (MB)	BELLEK TİPİ	BANT GENİŞLİĞİ GB/S	GPU HIZI (MHz)	BELLEK HIZI (MHz)	SHADER HIZI (MHz)	BELLEK ARABİRİMİ
GIGABYTE	8800 ULTRA	G80	90nm	128	10.0 / SM 4.0	14.6	39.1	758	DDR3	103.7	612	1080	1500	384-bit
GIGABYTE	8800 GTX	G80	90nm	128	10.0 / SM 4.0	13.8	36.8	768	DDR3	86.4	575	900	1360	384-bit
ASUS	EN 8800 GTS	G92 GTS	65nm	128	10.0 / SM 4.0	10.4	10.4	512	GDDR3	62.2	650	972	1625	256-bit
ASUS	EN 8800 GTS (OC)	G92 GTS	65nm	128	10.0 / SM 4.0	10.4	10.4	512	GDDR3	62.2	820	1000	1930	256-bit
ZOTAC	8800 GT AMP EDITION	G92 GT	65nm	112	10.0 / SM 4.0	11.2	11.2	512	GDDR3	64	700	1000	1700	256-bit
XPERTVISION	8800 GT SONIC	G92 GT	65nm	112	10.0 / SM 4.0	10.4	10.4	512	GDDR3	60.8	650	950	1625	256-bit
ASUS	EN 8800 GT	G92 GT	65nm	112	10.0 / SM 4.0	9.6	9.6	512	GDDR3	57.6	600	900	1500	256-bit
SAPPHIRE	RADEON HD 3870	RV670 XT	55nm	320	10,1 / SM 4.1	12.4	12.4	512	GDDR4	72	777	1126	777	256-bit
SAPPHIRE	RADEON HD 3850	RV670 Pro	55nm	320	10,1 / SM 4.1	10.7	10.7	256	GDDR3	53	669	829	669	256-bit
ASUS	EAH 2900XT	R600XT	80nm	320	10.0 / SM 4.0	11.9	11.9	512	GDDR3	106	743	828	743	512-bit
ASUS	EN 8600 GTS	G84	80nm	32	10.0 / SM 4.0	5.4	10.8	256	GDDR3	32.3	675	1008	1458	128-bit
PALIT	8600 GT Sonic+	G84	80nm	32	10.0 / SM 4.0	5	10	256	GDDR3	28.8	625	900	1375	128 bit
ASUS	EN 8600 GT TOP	G84	80nm	32	10.0 / SM 4.0	5	10	256	DDR3	22.4	600	1008	1180	128-bit
ASUS	EAH 2600XT	RV630 XT	65nm	120	10.0 / SM 4.0	3.2	6.4	256	GDDR3	22.2	800	700	800	128-bit
XPERTVISION	8600 GT SUPER+	G84	80nm	32	10.0 / SM 4.0	4.8	9.6	1024	DDR2	16	600	500	1440	256 bit
SAPPHIRE	HD 2600 XT	RV630 XT	65nm	120	10.0 / SM 4.0	3.2	6.4	256	GDDR4	35.1	800	1100	800	128-bit
SAPPHIRE	HD 2600 XT ULTIMATE	RV630 XT	65nm	120	10.0 / SM 4.0	3.2	6.4	265	GDDR3	22.2	800	700	800	128-bit
GIGABYTE	8500 GT	G86	80nm	32	10.0 / SM 4.0	1.8	3.6	256	DDR2	12.8	450	900	900	128-bit
XPERTVISION	HD 2600 PRO SUPER	RV630 Prp	65nm	120	10.0 / SM 4.0	2.4	4.8	512	DDR2	12.7	600	400	600	128-bit
SAPPHIRE	HD 2600 PRO	RV630 Pro	65nm	120	10.0 / SM 4.0	2.4	4.8	256	DDR2	15.8	600	500	600	128-bit

Ürünlerin teknik özelliklerine baktığımızda testin genel sonuçları hakkında yorum yapmamız kolaylaşıyor. Mesela GPU'ların üretim teknolojileri bize kartımızın güç tüketimi ve ısınmasına dair ipucu veriyor. Üretimi 55/65nm olan GPU'lar 90nm olanlardan daha avantajlı bu yüzden. Rakam ufaldıkça hem enerjiden tasarruf ediliyor, hem de soğutma çok daha kolay sağlanıyor. Ayrıca bu GPU'lar daha ucuza mal olduğundan fiyatları daha hızlı düşebiliyor.

Bellek tipleri ve bellek miktarları arasındaki farklar kafanızı karıştırabilir. Sanılanın aksine bellek miktarının fazla olması hemen performansı arttırmıyor. Daha fazla bellek mevcut çözünürlükte, daha yüksek kalitede dokular kullanabilmemizi sağlıyor. Yani oyunlardaki şu meşhur "Texture Quality" ayarına hükmediyor. Eğer az doku işleyen bir oyun varsa ya da siz oyun içinde doku ayarlarını iyice kısmışsanız, çok belleği olan kartlar daha yavaş çıkabiliyor.

Ekran kartlarında belleğin genel performansa etkisini asıl belirleyen veriyolu genişliği ve bellek tipi. Şu aralar GDDR3 standart hale gelmiş gibi ama GDDR4 de ufak ufak yaygınlaşıyor. Üst seviye kartlarda 256-bit, alt seviyede ise 128-bit veriyolu genişliği genel tabloya hâkim.

Ekran kartlarında performans üzerinde en belirleyici olan şey ise GPU'ların sahip olduğu Shader birim sayısı. 3D grafiklerin asıl hazırlandığı yer olan Shader işlem birimleri renk, geometri, ışıklandırma, efekt gibi hesaplamaları gerçekleştirirken performansın da canına okuyor. Eskiden Pixel ve Vertex olarak iki ayrı tipi vardı bunların ama yeni serilerle birleşik Shader sistemine geçildi. Yani bütün Shader işlem birimleri ortak bir havuzda duruyor, oyun ne kadar piksel, ne kadar Vertex Shader birimi gerekiyorsa işleri dağıtıyor. Böylece performans arttırıldığı gibi programcıların hareket alanı da bir hayli genişliyor.

Bu noktada shader birimlerinin ne kadar güçlü ve hızlı olduğu iyice önem kazanıyor. ATI daha zayıf, yavaş ama sayı olarak çok Shader işlem birimi kullanarak performansını arttırmayı hedefliyor. Nvidia'ların farkı ise Shader işlem birimlerinin GPU'nun geri kalanından daha hızlı çalışması. Çekirdek içinde hızlı çalışması mühim olmayan parçaları mesela dijital–analog çeviricileri sakin sakin giderken Shader işlem birimleri bütün elektrik güçlerini kendilerine toplayıp gazlıyorlar. Bu sayede Nvidia GPU'larda Shader'lar genelde ATI'a göre iki kat daha hızlı.

Eğer heyecanı zirveye ulaştırabilmiş, size "**yeter skorları açıklayın**!" dedirtebilmişsek, daha fazla uzatmadan bakalım, testimizde neler yaşanmış.

WORLD IN CONFLICT

Kendi benchmark aracıyla gelen oyunlara bayılıyorum. İşimizi fazlasıyla kolaylaştıran *WiC* ile sisteminize benchmark yapmak için izlemeniz gereken yol kısa ve oldukça basit. Oyunun grafik ayarlarını belirleyip, Options/Graphics menüsü altındaki "Run Benchmark" düğmesine dokunduğunuz anda arkanıza yaslanabilir ve sonuçlar ekranda belirene kadar rahatlayabilirsiniz. Bu yüzden kendi sisteminizi test ederken (mesela overclock denemeleri sırasında) ilk tercihlerinizden biri olabilir.

Oyunun kullandığımız ayarlardan dolayı testteki kartları fazlaca germesini bekliyorduk. Ancak *WiC* her türlü grafik teknolojisiyle kartları sınarken, testin en sağlıklı skorlarını elde etmemizi sağladı. Kartlar arasındaki performans farklarını net bir şekilde ortaya serdi.

Zirvenin mutlak sahibi beklediğimiz gibi GeForce 8800 Ultra olarak çıktı. Nvidia'nın yeni GeForce 8800 GT modeliyle arasındaki performans farkı en yüksek detay seviyesinde, düşük çözünürlükte %17 olarak gerçekleşti. Yüksek çözünürlükte ise %20'ye kadar yükseldi bu fark. Yeni GeForce 8800 GTS ise GT ile aynı skorlara imza atarak bizi şaşırttı. Kısacası GTS aradaki 80$'lık fiyat farkının hakkını *WiC* testinde veremiyor.

ATI'ın şu an en iyi kartı olan Radeon HD 3870'in, zirveyle arasında neredeyse %60 performans farkı olduğunu gördük. Bu kartın aynı fiyattaki GeForce 8800 GT ile arasındaki performans farkı 1024x768 çözünürlükte %35'lerdeyken, çözünürlük artınca fark %50'ye kadar çıktı. Buradan G92'nin başarısı rahatlıkla görülebiliyor. Radeon HD 3870'in testimize feci bir başlangıç yaptığını söylemek yanlış olmaz.

Alt seviye kartlar arasındaki performans farkları ise ciddi boyutlara ulaşmadı. Ancak Radeon HD 2600XT'nin GeForce 8600 GT'ler karşısında ezilmesi, Radeon HD 2600 Pro'larla da arayı açamaması ortaya hüzünlü bir tablo çıkardı.

WORLD IN CONFLICT (v1.0004)

MARKA	WIC 1024x768	WIC 1440x900
GIGABYTE 8800 ULTRA	46	39
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 Overclocked	47	37
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	41	36
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	40	32
ZOTAC GEFORCE 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDIT.	42	32
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	40	32
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	38	30
SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	25	15
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	20	11
SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3	19	13
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	12	9
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	13	6
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	7	5
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	14	4
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	8	7
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	12	4
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	7	4
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	6	4
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	5	3
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	8	4
Tüm Grafik ayarları Very High, 4x FSAA, 16xAAF, Water Reflects Clouds Açık.		

Bu testten çıkaracağımız asıl kötü sonuç ise alt seviye kartların performansının bu kadar düşmesi. Dar bütçeli oyuncular için cidden kötü bir haber

bu. Radeon HD 3850'den aşağısına sahipseniz ayarlarınızı pek de yükseltemeyeceksiniz.

UNREAL TOURNAMENT 3

Testin ben "*her şart altında oynatırım kendimi*" diye diye bize kafayı oynattıran oyunu *UT3* akıl karıştırmayı cidden başardı. GeForce 8800 Ultra'nın yarattığı korkunç farkı bir yana koyarsak, üst seviye ekran kartları arasındaki farkları görmemize pek imkân tanımadı. Bu test için imdadımıza yine sizlerin de **www.olrac.org** adresinden temin edebileceğiniz UT3 Benchmark (versiyon 0.2.0.45) yazılımı koştu. Test için **CTF-Core_bot demosu**nu tercih ettik. Elbette oyundan kendi alacağınız bir demoyu da kullanmanız mümkün.

UNREAL TOURNAMENT 3 (v1.1)

MARKA	1024x768	1440x900
GIGABYTE 8800 ULTRA	107	114
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 Overclocked	114.28	77.87
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	112.33	76.08
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	104.1	78.2
ZOTAC GEFORCE 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDIT.	104.49	72.59
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	96.83	71.63
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	102.21	66.39
SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	108.57	90.67
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	113.13	101.36
SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3	108.71	80.61
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	31.55	19.54
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	46.01	29.11
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	63.74	43.65
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	46.95	25.78
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	56.15	37.34
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	44.58	27.44
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	56.53	40.46
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	41.56	27.12
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	45.56	28.42
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	26.23	15.4
Tüm Grafik ayarları en üst seviyede, 4x FSAA, 16xAAF		

World in Conflict testinde zor anlar yaşayan Radeon HD 2900XT, *UT3*'te beklenmedik bir şekilde şaha kalktı. Düşük çözünürlükte overclock yaptığımız 8800 GTS dışındaki tüm kartları geride bırakırken, yüksek çözünürlükte sadece GeForce 8800 Ultra'nın gerisinde kaldı. Radeon HD 3870 de yeni seri GeForce 8800'leri geride bırakınca *UT3*'ün ATI'ın kalesi olduğu tescillenmiş oldu. İşin daha da enteresanı 200$ seviyesindeki Radeon HD 3850 bile zorlanmadan GeForce 8800 GT'leri geçebildi. Ama en azından GeForce 8800 GTS, GT'leri geçerek fazladan 80$ ödemek için bir sebep verdi bize.

Alt seviyede yer alan ATI ürünlerinde de ciddi bir performans artışı gördük. Radeon HD 2600 XT, GeForce 8600 GT'leri geçmekle kalmadı, farkı 550'lere kadar açtı. ATI cephesindeki bu performans artışı diğer oyunlarda pek gözlemlenemedi ne yazık ki. Bu yüzden genel performans tablosuna tezat sonuçlar çıkarttı *UT3*. Her kartla yüksek detay seviyelerinde oynanabilir bir performans sunması da oyunun optimizasyonundan kaynaklanıyor. Detay seviyesini biraz düşürdüğümüzde testimizdeki tüm ürünlerle yüksek kare/saniye oranlarına ulaşabildik. Ancak bir test yazılımı olarak karmaşık ve tutarsız sonuçlar vermesi canımızı sıktı biraz. Hatta bir ara "testten çıkarsak mı?" diye düşündük ama piyasaya UT motoru kullanan bir dolu oyun çıkacağını hatırlayınca bu gafletten hızla uzaklaştık.



Testimizin canavar kartı GeForce 8800 Ultra bütün testlerde rakiplerine toz yutturdu.

COMPANY OF HEROES

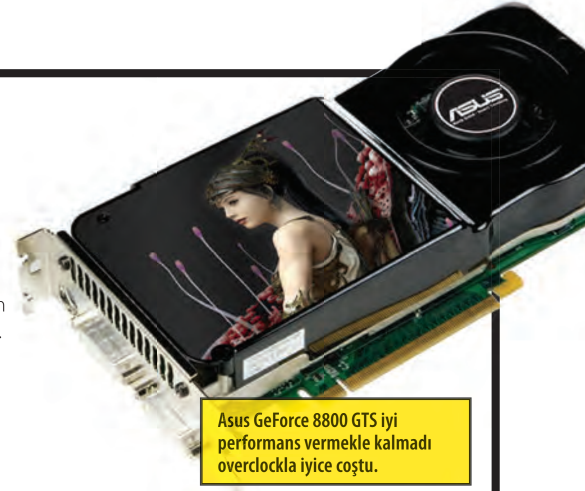
Benchmark aracı ile gelen bir diğer sevdiğimiz saydığımız oyun *CoH, World in Conflict* ile yakaladığımız ahengi bozmadı. Grafik ayarlarımızı yaptıktan sonra yine aynı menüde bulunan "*Performance Test*" seçeneği sayesinde test sırasında tekrar arkamıza yaslanma şansı yakaladık. Ürünler arasındaki performans oranlarında pek bir değişiklik gözlenmedi. GeForce 8800 Ultra sesini biraz daha yükseltti. Ancak bu kartın sürüden kopması bizi pek fazla etkilemiyor. Piyasada bulunamamasının yanında, yüksek fiyatı bulunsa da hayatını vitrin mankeni olarak sürdürmesine engel olamıyor.

COMPANY OF HEROES (v2.201)

MARKA	1024x768	1440x900
GIGABYTE 8800 ULTRA	85.7	61.5
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 Overclocked	57	47.3
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	52.3	41.3
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	54.2	40.5
ZOTAC GEFORCE 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDIT.	52.8	41.5
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	51.9	39.9
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	49.5	36.9
SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	45.08	36.4
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	40.2	33.2
SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3	42.1	29.7
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	20	15.5
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	23.5	15.5
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	16.1	10.7
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	23.9	15
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	15.3	9.8
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	22.6	14.5
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	16	10.3
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	11.8	7.8
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	11.5	7.7
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	13.8	8.8
Tüm Grafik ayarları en üst seviyede, 4x FSAA, 16xAAF		

Diğer yandan daha pek çok kez belirteceğimiz gibi Radeon HD 3870 yeni G92 yongalı Nvidia kartlara yetişmek için çabalıyor. Tüm 8800 serisi ürünlerin gerisinde kalması ise fiyat/performans yarışında da ATI'ı tepetaklak yuvarlıyor. En yakın GeForce 8800 GT'den %10 daha az performans veren 3870 hayal kırıklığı yaratıyor. *WiC*'e benzer şekilde GeForce 8800 GTS'in performansı da pek parlak değil ve GeForce 8800 GT ile aynı seviyede. Yine düşünmeye başlıyoruz "bu fazladan 80$ çok mu gereksiz?" diye. Görüyoruz ki strateji sevenler için GeForce 8800 GT bir yıldız gibi parlıyor.

Alt sınıfta GeForce 8600 GT'ler karşısında Radeon HD 2600'lerin yine tutunamadığını görüyoruz. Testteki en zayıf GeForce 8600 GT kartın yaklaşık %20 gerisinde kalan Radeon HD 2600 XT'ler ancak aralarına aldıkları 8500 GT'yi pataklayabiliyorlar. Listenin son basamaklarında 5'e 1 yakalanan 8500 GT'nin köteği yemesi gayet normal. Ancak hastanelik olmadan Radeon



Asus GeForce 8800 GTS iyi performans vermekle kalmadı overclockla iyice coştu.

HD 2600 Pro'ları saf dışı etmeyi beceriyor. Ortanın altındaki en mantıklı kart GeForce 8600 GT olurken, 100$ altı kartlar arasında GeForce 8500 GT kendini göstermeyi başarıyor.

CALL OF DUTY 4

Optimizasyon konusunda uzun süre hiçbir oyunun eline su dökemeyeceği *Call of Duty 4* de testin bir başka saç baş yolduran durağı oldu. Testin amaçlarına hizmet edecek çılgın bir demo bulmanın/yaratmanın zorluğu yanında oyunun demoları oynatmamak için diretmesi, çay markalarımızı araklaması ve muhteşem optimizasyonu, saç baş yolup keltoş olma yolunda büyük adımlar atmamıza neden oldu. Testte kullandığımız beş oyun içinde benchmark'ı en zor oyun *Call of Duty 4* kesinlikle.

Testin ilerleyen aşamalarında da sabrımızı zorlamaya devam etti *Call of Duty 4*. "*Her sistemde yağ gibi çalışırım ben!*" inadını en alt seviyede kırabildik. Elbette Anti Aliasing'i kapattığınızda tabloda göreceğiniz saniye/kare oranları gözle görülür biçimde artacaktır. Bu yüzden bu testteki her ekran kartı bu oyunu oynatabilir, yani paniğe gerek yok.

CALL OF DUTY 4 (v1.4)

MARKA	1024x768	1440x900
GIGABYTE 8800 ULTRA	85	82
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 Overclocked	84.5	82
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	84.4	79.3
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	84.4	80.9
ZOTAC GEFORCE 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDIT.	84.5	81.4
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	84	82.1
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	84	77
SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	71.2	53.7
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	70.6	53.5
SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3	61.6	43.8
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	41	29.2
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	46.7	33.4
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	31.6	22.6
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	46.6	33.5
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	30.4	19.8
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	44.2	31.7
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	28.7	19.7
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	21	14.9
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	21.1	14.2
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	28.3	19.5
Tüm grafik ayarları en üst seviyede, 4x FSAA, 16xAAF		

Alt seviye ürünler CoD4 ile ciddi şekilde birbirlerinden ayrılıyorlar. GeForce 8500 GT, Radeon HD 2600 Pro'lara göre %16 daha hızlı ve Radeon HD XT'lerden sadece %6 daha yavaş. Radeon HD 2600 XT'ler, GeForce 8600 GT karşında yine eziliyor ve aradaki performans farkı %20'lere kadar çıkıyor.

Üste seviyedeki her kartın, düşük çözünürlükte 85 kare oranı vermesi testin en can sıkıcı yanıydı. *Vsync* yada *Maxfps* yüzünden kare oranının tavan

TEST ALANI

yaptığını sandık önce. Ama her kartı tek tek Fraps ile kontrol ettik. Kare oranı 85'in üzerine çıkıyor, iniyor ama sonunda dönüp dolaşıp aynı ortalamayı veriyor. Bu elbette düşük çözünürlükte CPU darboğazı olduğu anlamına geliyor. Ancak işlemci darboğazının bu kadar net bir sonuç doğurduğunu ilk defa görüyoruz. Aslında bu da *CoD 4*'ün grafik motorunun ne denli tutarlı olduğunu gösteriyor. Eğer üst seviye bir ekran kartı alacaksanız *CoD 4* performansına hiç bakmayın. Çünkü üst seviye her kart zaten sizi fazlasıyla tatmin edecek.

CRYSIS

Geldik beklenen ana. Son dakika yaması ile *Crysis* Organize Sanayi ekibini bir anlığına kontrpiyede bıraktı ama çabuk toparlandık. DVD'mizde de bulabileceğiniz bu yama öyle bir yamaydı ki oyunun tüm çehresi değişiverdi. Özellikle Shader ve FSAA performansına yönelik yapılan iyileştirmeler, görsel olarak oyunun kalitesini arttırdığı gibi, oyunun genel performansını da olumlu yönde etkilemişti. Test için yine *www.crymod.com* sitesinden edindiğimiz *Crysis Benchmark Tool*'u (Build 5879) kullandık. Oyunla birlikte gelen GPU demosu ile testimizi gerçekleştirdik. Testte kullandığımız ve monitörümüzün doğal çözünürlüğü olan 1440 x 900 çözünürlüğü bir türlü desteklemeyen benchmark programı ile kısa bir süre papaz olduktan sonra bu çözünürlük için kendi batch dosyamızı oluşturduk ve kullandık.

CRYSIS (v1.1)

MARKA	1024x768	1440x900
GIGABYTE 8800 ULTRA	28	19.39
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 Overclocked	28.42	25.08
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	25.58	17.41
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	24.97	16.12
ZOTAC GEFORCE 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDIT.	25.02	16.24
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	23.97	14.97
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	22	14.4
SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	24.59	16.9
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	21.81	11.6
SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3	16.25	12.9
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	7.75	4.99
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	6.53	2.81
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	7.08	3.97
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	6.06	2.82
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	6.71	4.14
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	6.86	2.73
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	6.59	4.1
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	4.92	3.18
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	5.03	2.8
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	4.4	2.16
Tüm grafik ayarları Very High, 4x FSAA, 16x AAF		

Üst seviye kartlarda sorunsuz geçen testler, alt seviyeye yaklaştıkça sabrımızı sınar hale geldi. 2000 kareden oluşan ve 4 tur dönen bir demonun her karesini kartpostal tadında izlemek hiç de hoş değildi. Tabloda gördüğünüz komik rakamlar bu seviyedeki testlerde ne kadar eğlendiğimiz hakkında biraz bilgi sahibi olmanızı sağlayacaktır. Elbette *Crysis* testimiz alt seviye kartlar arasındaki farkları görmemiz açısından yararlı ve gerekli bir test değil. Zaten bu ürünlerin bu detay seviyesinde *Crysis* oynatabilmek gibi bir iddiaları da yok.

Crysis testinde bizleri ilgilendiren asıl kısım tablonun üst sıraları. Üst sıralarda ürünler arasındaki performans farkları fazla yüksek sayılmaz. Radeon HD 3870 ile GeForce 8800 Ultra arasındaki fark sadece %13. GeForce 8800 Ultra ise Radeon HD 3850'nin % 30 önünde yer alıyor, 4 kat pahalı olduğunu düşününce çok küçük bir fark.

Crysis testinde GeForce 8800 GTS, GT'lerin gerisinde kalınca sonunda fazladan 80$ vermenin gereksiz olduğuna kesin olarak karar verdik. Üstelik bir de Radeon HD 3870'in az da olsa gerisinde kaldı. Bu testte yıldızı parlayan Radeon HD 3870, GeForce 8800 GT'leri de %4 de olsa geçmeyi başardı. Radeon HD 3850 de altındaki GeForce 8600 GT'lere iki buçuk kat fark atarak hiç de boş olmadığını kanıtladı.

OVERCLOCK RÜYASI

Test sırasında bir anda ortamda beliren, komşu atölyeden *Murat Özsaygılı usta*, gayet saygılı bir biçimde G92'nin becerilerini gözlerimizin önüne serdi. RivaTuner programını kullanarak yaptığımız overclock ile GeForce 8800 GTS'miz GeForce 8800 Ultra'yı zorlar hale geldi. Önce anakartın BIOS ayarlarından kuzey ve güney köprüsünün voltajını 0,2 Volt arttırdık. PCI-E hızını 115 MHz'e çektik. Murat'tan inciler bölümünde, PCI-E hızı ile oynadığımızda sistem açılıyorsa bir sorun yaşamayacağımızı, problemli bir durum varsa sistemin zaten açılmayacağını öğrendikten sonra, geçtik Windows'a.

RivaTuner programı ile bir iki denemeden sonra sistemin stabil çalışacağı değerleri yakaladık. Programı kullanarak ekran kartımızın fanını sürekli en yüksek devirde çalışacak şekilde ayarladık. Bellek hızını 960MHz'den 1000 MHz'e, Shaderları 1650MHz'den 1934 MHz'e ve grafik işlemcisini 820 MHz'e çektiğimizde **yarı fiyatına bir GeForce 8800 Ultra sahibi olduk desek yeridir**. Testte en çok önem verdiğimiz *World in Conflict* ve *Crysis* sonuçlarında overclock'lu GeForce 8800 GTS'in, overclock'suz hali ile arasındaki performans farkı %40'lara ulaştı. En zorlu sınav olan *Crysis*'te ise düşük çözünürlükte burun farkı ile, yüksek çözünürlükte ise %23 farkla GeForce 8800 Ultra'nın önünde yer aldı.

İşin güzel yanı overclock uyguladığımızda ortalama FPS'ye oranla, minimum FPS'ler daha da fazla arttı. Bu da oyunlarda daha az takılma yaşadığımız anlamına geliyor. Yani performansınız %30 arttı diyelim ama oyunlardaki kasılmalar %50 azalıyor. Bu overclock işlemini uygulamak oldukça da kolay. Murat ustanın bu ayki yazısında daha fazla detay bulabilirsiniz.



Testin en hayal kıran modeli Radeon HD 3870'di. Fiyatına göre verdiği performans çok yetersiz.

KİM KİMİ DÖVDÜ YANİ?

Test sırasında farklı oyunlarda oldukça farklı sonuçlar aldık. Özellikle *Unreal Tournament 3* testin geneline çok tezat skorlar verdi. Çünkü ekran kartlarının GPU'ları kadar oyunların grafik motorlarının nasıl optimize edildiği, Renderer'ın nasıl çalıştığı da performansı değiştiriyor. Bir ekran kartı testinden en yüksek skoru alan kart her zaman her oyunda daha hızlı olmuyor. Yine de kartları hızlarına göre dizmek istediğimizden kartların elde ettikleri performansı, en hızlısı 100 puan olacak şekilde puanladık ve beş testin bir ortalamasını aldık. Böylece kartların test genelindeki performansını görebileceğiz.

Tablomuzda yeşil ve kırmızı alanlar olduğunu görmüşsünüzdür. Bunun sebebi düşük çözünürlükte üst, yüksek çözünürlükte ise alt seviye kartların sağlıklı sonuçlar vermemesi. Bizim için önemli olan ortada kalan yeşil skorlar.

Her testte tek tek birinci olmayı başaran GeForce 8800 Ultra, testler bir araya geldiğinde de birinciliği elden bırakmıyor. En zayıf kart olan GeForce 8500 GT'yle kıyaslandığı zaman yaklaşık yedi kat daha hızlı. Bu yedi katlık fark ekran kartları arasındaki

GENEL PERFORMANS

GPU	Ekran Kartları	1024x768	1440x900
GEFORCE 8800 ULTRA	GIGABYTE 8800 ULTRA	100.00	100.00
GEFORCE 8800 GTX	ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 OGZOverclocked	95.24	93.88
GEFORCE 8800 GTX	GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	89.11	82.53
GEFORCE 8800 GTS	ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	87.15	79.65
GEFORCE 8800 GT	ZOTAC 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDITION	87.82	79.24
GEFORCE 8800 GT	XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	84.44	77.41
GEFORCE 8800 GT	ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	82.61	72.66
RADEON 3870	SAPPHIRE RADEON 3870 512 MB GDDR4	75.96	65.96
RADEON 2900 XT	ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	71.38	59.23
RADEON 3850	SAPPHIRE RADEON 3850 256 MB GDDR3	64.47	54.45
GEFORCE 8600 GT	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	30.94	25.35
GEFORCE 8600 GT	ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	35.36	24.27
RADEON 2600 XT	SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	31.19	23.31
GEFORCE 8600 GTS	ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	35.71	22.53
RADEON 2600 XT	ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	29.47	22.42
GEFORCE 8600 GT	PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	34.10	22.12
RADEON 2600 XT	SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	29.14	21.40
RADEON 2600 PRO	XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	21.57	16.26
RADEON 2600 PRO	SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	21.92	15.38
GEFORCE 8500 GT	GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	21.39	14.60



Teste katılan ekran kartları içinde en beğendiğimiz Zotac GeForce 8800GT Amp! Edition oldu. Hem 8800 GT'ler içinde en hızlısı hem de karşılanabilir fiyata sahip.

performansın ne denli değişebildiğinin göstergesi. Üstelik bu teste en alt seviye ve tümleşik ekran kartlarını almadık. İkinci hızlı ve piyasadan kalkan diğer bir ekran kartımız GeForce 8800 GTX %18,5 farkla geriden takip ediyor Ultra'yı.

Nvidia'nın yeni en hızlısı GeForce 8800 GTS bu testteki en büyük hayal kırıklığımız. Normal GeForce 8800 GT'leri 5 puan farkla geçiyor belki ama *Zotac* ve *XpertVision*'ın overclock'lu kartları ile arasındaki fark 3 puanın altına iniyor. Eğer bu kartın overclock yeteneklerini görmesek "almayın" diyebilirdik. Ama bu kartı overclock ettiğimizde GeForce 8800 Ultra dışındaki bütün kartlar tozu yutuyor. GeForce 8800 GT ile arasındaki fark 21 puanı geçiyor. Ama overclock niyetiniz yoksa GeForce 8800 GTS sadece para israfı.

Bu testin mutlak yıldızı fiyatına göre şaşırtıcı performans veren GeForce 8800 GT kartlar oldu. Aynı fiyata sahip Radeon HD 3870'ler GT karşısında tutunamıyor. Bu yüzden şu an bizim için en gözde, en ideal GPU GeForce 8800 GT. Radeon HD 3870'den uzak durmak en iyisi. Ancak küçük kardeşi Radeon HD 3850 için durum farklı. Hem fiyat hem performans olarak üst ile orta arasında kendine has bir yeri var. Bu kartı almak yerine 50$ daha az verip GeForce 8600 GT'ye yönelirseniz çok performans kaybediyorsunuz ama 50$ fazladan verip GeForce 8800 GT'yi seçerseniz çok performans kazanıyorsunuz. Bu yüzden performansı ne iyi ne kötü.

Her iki çözünürlükte birden kıyasladığımız orta seviye kartlarda rekabet çok sıkı. Testteki yedi kart sadece 4 puan farkla yerleştiler listemize. Düşük çözünürlükte ise fark 6,5 puanı geçmedi. Ancak DirectX 10'a geçişle hızlanacağını umduğumuz Radeon HD 2600 XT'nin gözümüzdeki değeri düştü. Her iki çözünürlükte de GeForce 8600 GT'lerin arkasında kaldılar.

Alt seviye kartlarda Radeon HD 2600 Pro, ATI'a tek birinciliği kazandırdı diyebiliriz. Ama bu sınıftaki Radeon HD 2600 Pro ve GeForce 8500 GT'lerin performansından hiç de memnun değiliz. Bütçesi dar olanlar için az da olsa oyun performansı verebilirler diye düşünüyorduk ama durum vahim ve bu kartlardan uzak durmak lazım.

OVERCLOCK EDİLMİŞ KARTLAR

Son zamanlarda kendinden overclock edilmiş, modifiyeli ekran kartlarının çok popüler olduğunu söylemiştik. Bu testte bunun boşuna olmadığını gördük. Teste yer verdiğimiz modifiye ürünler ile biraz daha fazla fiyata seçtiğimiz sınıfın üstünde performans almamız da mümkün görünüyor. Tek istisnamız orta sınıfta yanlış bellek seçiminden dolayı sınıfta kalan *Sapphire Radeon HD 2600 Ultimate* için geçerli değil. Hiç fan barındırmayan ve tamamen pasif soğutma kullanılan bu kart testin en sessizi. Ancak bu sınıfta performans arayan kullanıcılar kesinlikle tercih etmemeli.

Modifiye edilmiş kartlar içinde en göze çarpanı Zotac'ın *GeForce 8800 GT Amp Edition* modeli, yukarıda kullandığım "biraz" kelimesinin çok ötesinde bir performans gösteriyor. GeForce 8800 GTS ile aynı performansı gösterirken standart GeForce 8800 GT'lerin %9 önünde yer alıyor. Diğer bir modifiye GeForce 8800 GT olan *XpertVision 8800 GT Sonic* ise Zotac'ın hemen arkasından geliyor.

Basamaklarda biraz aşağıya indiğimizde ise *Xpertvision 8600 GT Super+* gözümüze çarpıyor. Düşük çözünürlükte DDR2 belleği yüzünden geride kalsa da, yüksek çözünürlükte 1GB bellek kapasitesi sayesinde bütün kardeşlerini geride bırakıyor. Kesinlikle göz ardı edilmemesi gereken bir ürün olarak karşımıza çıkıyor. Asus'un modifiyeli modeli *EN 8600 GT TOP,* daha üst GPU'ya sahip *EN 8600 GTS*'i geçiyor.

Modifiyeli kartlar, performans farkını shader ve grafik işlemci hızlarını overclock ederek elde ediyorlar. Firmaların bellek hızlarına çok fazla dokunmadıklarını görebiliyoruz. Eğer bu işin erbabıysanız, bu özel modellere daha fazla para vermek yerine, standart kartları alıp overclock işlemini kendiniz yapmanız daha mantıklı elbette. Ama overclock'la uğraşmak istemeyenler için modifiye modeller daha cazip.

NE KADAR PARA, NE KADAR PERFORMANS

Şimdi son kararımızı vermeden önce elimizdeki bu performans değerlerini alıp fiyatlarına bölelim ki hangi kart harcadığınız paranın hakkını daha iyi veriyor görebilelim.

Bu listede gördüğünüz rakamlar kartların her 100 dolar için ne kadar performans puanı verdikleri. Biz kartların en azından 20 puan seviyesine ulaşmalarını bekliyoruz. Böyle bakıldığında GeForce 8800 GT'lerin piyasada fiyatını en çok hak eden kartlar olduğunu görebiliyoruz. Hiçbiri 25 puanın altına inmeyen bu kartların ilk tercihimiz olması gerektiğini tekrar vurguluyor bu sonuç. ATI kartlar içinde fiyat/performans oranı en yüksek kart ise Radeon HD 3850 olarak göze çarpıyor. Üstelik fiyat/performansı GeForce 8800 GT'lerin hiç de altında değil.

Alt seviyede Radeon HD 2600 XT'ler fiyat/performans olarak GeForce 8600 GT'den iyi gözüküyor. Ama buna rağmen bu ay Pazar Yeri'nin ekonomik sisteminden çıkardık bu kartları. Çünkü bu testte yer alan fiyatlar üretici firmaların önerdiği satış fiyatları. Biz yaptığımız piyasa araştırmasında XpertVision 8600 GT Super+'ı çok uygun, neredeyse Radeon HD 2600 XT ile aynı fiyata bulduk. Bu yüzden Pazar Yeri'ne bu kartı koymayı tercih ettik. Ama Radeon HD 2600 XT'ler de hala iyi bir tercih.

Fiyat performans olarak yerlerde sürünen üç kartımız var bu testte. GeForce 8800 GTX, Ultra ve Radeon HD 2900 XT. Bu piyasadan çıkan bu kartlara yüzümüzde kocaman bir sırıtışla "Sayanoraaa!" diye el sallıyoruz. Aman gidin gözümüze gözükmeyin bir daha. Sakın ola bir yerlerden *"8800 GTX'ler piyasadan kalkacakmış, bitmeden almak lazım"* gibi safsatalar duyarsanız kanmayın.

Ayrıca tercihinizi yaparken grafik ve video kalitesini unutmamak lazım. Arada çok büyük bir fark olmasa da ATI'ın görsel kalitesi Nvidia'ya göre biraz daha iyi olduğunu söylemek gerek. Ayrıca ATI'ın GPU'larında kullandığı UVD (Universal Video Decoder) teknolojisi sayesinde alt seviye Radeon'lar dahi zorlanmadan 1080p kalitesindeki videoları kolayca

FİYAT VE FİYAT/PERFORMANS

Ekran Kartı	Fiyat (USD)	Fiyat/ Performans
GIGABYTE 8800 ULTRA	810	12.35
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3 OGZOverclocked	359	26.15
GIGABYTE 8800 GTX 768 MB	700	11.79
ASUS EN 8800 GTS 512 MB DDR3	359	22.19
ZOTAC 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDITION	295	26.86
XPERTVISION 8800 GT Sonic 512 MB GDDR3	279	27.74
ASUS EN 8800GT ASUS 512 MB DDR3	269	27.01
SAPPHIRE RADEON 3870 512 MB GDDR4	269	24.52
ASUS EAH2900XT 512 MB DDR3	399	14.84
SAPPHIRE RADEON 3850 256 MB GDDR3	205	26.56
XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2	147	17.24
ASUS EN 8600 GT TOP 256 MB DDR3	195	12.44
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR4	109	21.38
ASUS EN 8600 GTS 256 MB DDR3	179	12.59
ASUS EAH2600XT 256 MB DDR3	110	20.39
PALIT 8600 GT SONIC+ 256 MB DDR3	115	19.24
SAPPHIRE HD2600XT 256 MB GDDR3 ULTIMATE	139	15.39
XPERTVISION HD2600Pro Super 512 MB DDR2	75	21.68
SAPPHIRE HD2600 PRO 256 MB DDR2	85	18.09
GIGABYTE 8500 GT 256 MB DDR3	85	17.17



Radeon HD 2900 XT testin en düşük fiyat/performans oranlarından birine sahip. Piyasadan silinmesine üzülmüyoruz.



TEST ALANI







Palit'in 8600 GT Sonic+'ı kendi tasarım ve soğutma sistemi sayesinde oldukça hesaplı.

GeForce 8500 GT testimizdeki en zayıf üründü. Model numarası 8600 GT'den belki sadece 100 düşük ama performansı onunla kıyaslanınamayacak kadar kötü.

512MB bellek koyup en Super modeli yapsanız bile Radeon 2600 Pro hala zayıf ve yetersiz bir kart.

oynatabiliyor. Bu yüzden aynı performans ve fiyat/performansa sahip iki kart söz konusu olduğunda ilk tercihimiz Radeon'lar. Ancak şu an ATI iki konuda da geriden geliyor.

MONİTÖR SEÇİMİ

Bu ekran kartları arasında seçim yapmadan önce sistemimizin diğer bileşenlerini de gözden geçirmemizde fayda var. Çok düşük bir sistemde en üst seviye bir ekran kartı performansımızı çok arttırmayacağı gibi, çok güçlü bir sisteme alt seviye bir kart takmak da sistemimizi baltalamak olacaktır. Ürünlerin kutularını incelediğimizde hemen hemen hepsinde *önerilen sistem gereksinimleri* bilgisini bulmak mümkün. Eskiden sadece ürünün gerektirdiği gücü yazmakla yetinirken artık sistem bileşenlerini de sıralamaya başlamışlar. Ürünlerin çoğu 1GB sistem belleği tavsiye ediyor. Yeni bileşenlerle güç ihtiyacı artan sistemlere ekran kartı eklerken ürün üstünde belirtilen rakamın üstüne çıkmamız da gerekebiliyor.

Para hesabını yaparken ekran kartı kadar, birlikte kullanacağımız monitör de önemli. Eğer kartımız 1440 x 900 çözünürlükte iyi performans verebiliyorsa 19 inç LCD monitör tercih etmekte bir sakınca yok. GeForce 8800 GT ve üzerindeki kartlar için 22 inç monitör de tercih edilebilir. Ancak ekran kartımız 1440 x 900 çözünürlükte oynatamıyorsa oyunları, 19 inç monitör almak anlamsız hale geliyor. LCD monitörleri doğal çözünürlüklerinden daha düşük bir çözünürlüğe ayarladığınızda görüntü kalitesi inanılmaz düşüyor. Bu yüzden 19 inç bir monitörünüz varsa her oyunu 1440x900 oynamak istiyorsunuz. Bu sefer oyun takılmaya başlayınca da oyunu asıl güzel gösteren 3D özelliklerini, doku kaplamalarını, efekt kalitesini düşürmek gerekiyor. Sonunda elimizde yüksek çözünürlükte çirkin gözüken oyunlar, *Quake 2* görünümlü *Crysis*'ler kalıyor.

HANGİ MARKAYI TERCİH ETMELİYİM?

Şöyle geriye çekilip genele baktığımız zaman hem Nvidia hem ATI ürünlerinde en istikrarlı markalar olarak *Asus* ve *Gigabyte* gözümüze çarpıyor. Kaliteli, stabil ve uzun ömürlü çizgilerinden sapmıyor, zirve için şansını denerken diğer özelliklerinden vazgeçmiyorlar. Yakında piyasadan çekilecek olan ve diğer markalarda bulunamayan üst seviye modelleri bu iki markanın temin edebilmiş olması da şaşırtıcı değil. Kutu içeriklerinin zenginliği bir yana ürün bulunabilirliği konusunda da çok istikrarlılar.

Daha genç üreticilerden *Zotac*'ın testteki tek kartı ise yıldız gibi parlıyor listemizde. Ülkemize yeni gelen bu markayı gözden kaçırmamak lazım. Belki çirkin bir ismi var ama kartları gelecek vaadediyor. Kardeş markalar *Palit* ve *XpertVision* da modifiye ve overclock'lu ürünler konusunda kendini hayli geliştirmiş. Piyasaya ilk girdikleri yıllara göre üretim kaliteleri, kutu tasarım ve içerikleri de daha iyi.

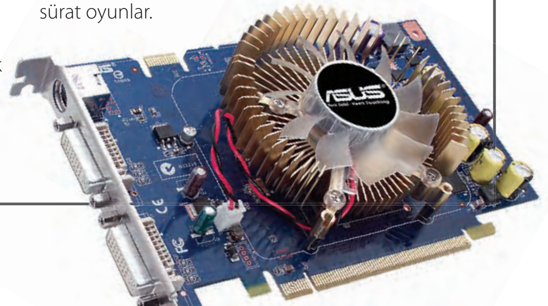
Bu testin en bahtsız markası ise *Sapphire*. Son yıllarda en gözde ekran kartı üreticimiz olan firma, testteki altı marka içinde sadece ATI GPU ile kart geliştiren tek firma. Bu yüzden ATI GPU'ların performans sıralamasındaki düşüşü onları çok fazla etkiliyor. Ancak performans konusunda olmasa bile ürün kalitesi ve özellikle hazırladığı ürün kutuları ile takdirimizi topluyor. Bizim için ATI GPU'larda hala ilk tercihler.

Ekran kartlarının kutularını şöyle bir karıştırınca Radeon HD 2600XT ve üstü ATI ürünlerle birlikte **Valve The Black Box** kuponları geldiğini görüyoruz. Performansları zayıf olsa da henüz *Orange Box* almamış olanları ATI tercih etmeye ikna edebilecek bir hediye bu. Hele *Team Fortress 2*'nin ne kadar eğlenceli olduğunu da düşünürseniz…

Bütün kartlar standart olarak DVI dönüştürücü, S-Video/Kompozit kablosu ve sürücü CD'leri ile geliyor. Ancak Radeon HD 3850 ve 3870'lerde Power DVD, 3DMark06 gibi fazladan yazılımlar bulabiliyorsunuz. Ayrıca ATI kartların hemen hepsinden Crossfire kablosu çıkmaya başlaması güzel. Son zamanlarda kutuları gittikçe sadeleşen Asus ürünleriyle birlikte şık bir CD çantası da geliyor. Asus EN 8800 GT, beraberinde gelen *Company of Heroes: Opposing Fronts* sebebiyle cezbedici. Xpertvision ve Palit'in hediyesi ise *Tomb Raider Anniversary*. Hiç fena değil.

Eskisi gibi 6 ayda bir ekran kartları yenilenmiyor. Piyasadaki serilerin ömrü eskisine göre bir hayli uzun. GeForce 9xxx serisine ve R700 yongalı ATI ekran kartlarına kadar uzun bir yol var daha. Ancak bu ay ATI, Radeon HD 2600 XT'leri HD 3600 serisi ile değiştiriyor. Radeon HD 3850'nin başarısına bakınca HD 3650'ler için umutlanıyoruz. Gelecek ay bu kartlarla testimizi güncelleyeceğiz muhtemelen. Ayrıca hem ATI, hem Nvidia performansı da fiyatı da astronomik modeller çıkarıyor önümüzdeki ay. Ama bunlar hiç yokmuş gibi davranmak en iyisi şu an.

Bu testi tamamlayana, bu yazıyı hazırlayan kadar kaç gece uykusuz kaldığımızı hatırlamıyoruz (*1 hafta demiştin ya yazının başında kerata :) – Sinan*). Ekran kartı seçmek kolay bir iş değil ve karışık bir piyasa bu. Ama yazarken bizi, muhtemelen okurken de sizi yoran bu yedi sayfanın ardından doğru tercihi yapmak için gereken her şeyi biliyoruz artık. Geriye ek bir şey kalıyor söyleyecek: Keyifli ve son sürat oyunlar.



PAZAR YERİ



KİLOYLA RAM DÖNEMİNİN SONU

Genel olarak piyasa fiyatlarında pek değişiklik olmadı. Bellek fiyatlarının %30-%50 artışı dışında pek bir dalgalanma yok. Sistemlerimizde kullandığımız kaliteli belleklerin fiyatları zaten yüksek olduğundan bu fiyat artışından pek etkilenmediler.

Ekonomik ve ideal sistemde, ekran kartı testimizin ardından bir iki değişiklik yaptık. Fiyat performans oranlarında ki değişiklik, modifiye ürünlerin ve yeni G92 grafik işlemcili Nvidia ekran kartlarının piyasaya yayılması ile orta ve alt seviyedeki ATI ürünleri yerinden etti. Süper sistemdeki güç kaynağımız, yeni ekran kartlarının ihtiyaçlarına cevap verebilmesi adına bir gömlek yükseldi.

İdeal sistemde yer verdiğimiz 800 MHz OCZ bellekleri gönül rahatlığı ile 1066 MHz'de kullanabiliyoruz. Süper sistemde ise Alphacool kasaya geçerek su soğutmaya terfi ederken sistem fiyatını da yukarı taşımış olduk. Yeni Penryn işlemcilerin ve yeni ekran kartları ay içinde piyasaya girecek. Hareketli bir ayın ardından piyasadan çıkacak ürünlerin fiyatlarında ciddi düşüşler bekleyebiliriz.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+			Intel Core 2 Duo E6750			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 99$	(f) 103$	(b) 109$	(l) 194$	(f) 212$	(b) 225$	(c) $1190	-	-
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Maximus Formula		
	(f) 73$	(e) 77$	(c) 77$	(f) 111$	(h) 116$	(c) 120$	(l) 284$	(f) 299$	(b) 310$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ REAPERX 2x2GB kit 800MHz DDR2		
	(f) 38$	(e) 39$	(c) 68$	(j) 129$	(b) 109$	(e) 99$	(b) 249$	(e) 249$	(i) 249$
Ekran Kartı	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2			ZOTAC 8800 GT 512 MB DDR3 AMP EDITION			Asus EN8800 Ultra 768MB		
	-	(f) 111$	-	(f) 309$	(m) 285 $	-	(c) 820$	(h) 812$	-
Sabit-Disk	Samsung 320GB Sata2			Samsung 500GB Sata2			2xSamsung 500GB Sata2 (Raid)		
	(f) 83$	(h) 85$	(j) 95$	(f) 122$	(l) 129$	(b) 127$	(f) 244$	(l) 258$	(b) 254$
Optik Sürücü	Samsung 18X DVD-RW Writer			Samsung 18X DVD-RW Writer			2xSamsung 18X DVD-RW Writer		
	(n) 29$	(a) 32$	-	(n) 29$	(a) 32$	-	(n) 58$	(a) 64$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(f) 102$	(h) 109$	(b) 119$
Güç Kaynağı	Tagan 2 Force 430 Watt			Tagan 2 Force 430 Watt			High Power Rock Solid 1000 Watt		
	(h) 104$	-	-	(h) 104$	-	-	-	-	(i) 299$
Kasa	Akasa Zen Beyaz						Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(f) 59$	(i) 59$	(e) 59$	(c) 100$	-	(f) 100$		-	(k) 615$
Toplam Fiyat	Min 596$			Min 1044$			Min 3853$		
	Max 655$			Max 1148$			Max 3918$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	BenQ T71W MM		Samsung 932B		Samsung 226NW		-	
	(f) 205$	(e) 199$	(f) 239$	(b) 298$	(f) 391$	(g) 438$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 2232BW		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(d) 255$	(f) 349$	(b) 383$	(f) 427$	(b) 475$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		Logitech Internet Pro	
	(n) 66$	(b) 66$	(f) 14$	(d) 17$
Üst Seviye	Logitech G5		Logitech G15	
	(f) 82$	(g) 94$	(b) 99$	(e) 101$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(e) 29$	(c) 32$	(g) 106$	(b) 107$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	108$	99$	(g) 116$	(b) 132$	(c) 427$	(b) 503$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		-	
	-	(c) 1.097$	(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1S		Asus G2S	
	-	(n) 1507$	2199$	-	2499$	-

TAMiR ATÖLYESi



Ekran kartları yağmur oldu yağdı kafama. Söktüm taktım, söktüm taktım. Arada bir iki vidam gevşedi sanırım. Ofis ben, bende ofis oldum. Valide SMS atmış "Oğlum evine dön, seni affettik" diye. Direkt geçtiğimiz ayın özeti oldu bu kısa mesaj sanırım.

CRYSİS MEMLEKETİ KURTARSIN!

S Selam sevgili Oyungezer dergisi,
Her ay sizin derginizi büfe, alışveriş merkezi vb. yerlerde bulana kadar canım çıkıyor. Ama bundan son sayınıza kadar vazgeçmeyeceğimden eminim. Bize oyun dünyasından haberler getirdiğiniz için hepinize kucaklar dolusu teşekkürler. Canınızı çok sıkmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1- Bilgisayarımın özellikleri, 512 MB bellek, ekran kartım NVIDIA GeForce FX5200, işlemcim INTEL Celeron 351 3.2 GHz ve de anakartım emin olmasam da P4M800PRO-8237 (bu bilgileri sizin önerdiğiniz CPU-Z programıyla öğrendim). Bu donanımlarla yeni çıkan oyunları oynayamayacağımı biliyorum ve ekran kartımı yenileyip bir de bellek almayı düşünüyorum. Ekran kartını Gigabyte 8600 GT (128-bit) 256 MB alsam sizce nasıl olur? (2. sayınızda bu ekran kartına bir sayfa yer ayırmıştınız galiba). Anakartım ve diğerleri yeterli olur mu? Eğer Crysis, CoD 4 vb. oyunları bu ekran kartıyla da oynamam imkansızsa yaklaşık olarak aynı fiyata (200 TL) başka bir ekran kartı önerebilir misiniz?

2- Bu sisteme overclock yapmama gerek var mı? İşlemcimin hızı 3200MHz. Eğer gerekliyse nasıl yapabilirim? Overclock hakkında pek bir bilgim yok.

3- Crysis'ten sonra gelen oyunların da Türkçe olması için Crysis'in satışının belli bir sayıyı geçmesi gerekiyordu.Acaba o sayıya ulaşabildi mi? Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.
MUHAMMED APAYDIN

C Selam sevgili Oyungezer Okuru,
Güzel sözlerin ve üstün gayretin için sana da kucak dolusu sevgiler. Sıkmadın canımızı, hemen cevaplarına bakalım.

1- Sistem belleğini acilen arttırman gerekiyor. Ancak Celeron işlemci ile nereye kadar gidebileceğin de şüpheli. 8600 GT sınıfında iyi bir ekran kartı. Ancak mevcut sistemini uçuracak kudrette değil. Bellek ve ekran kartını yenilemen durumunda bile çok iyi randıman alamayabilirsin. Eğer bu yolu izleyeceksen geçtiğimiz ay incelediğimiz 1 GB DDR2 belleğe sahip XpertVision'ı edinebilirsin. Yüksek belleği sayesinde en azından daha yüksek çözünürlüklerde oynamana imkan tanıyacaktır. Ancak genel bir upgrade olayına girmen çok daha mantıklı olacaktır.

2- "Overclock" bir gereklilik değil tercih meselesi. Sistemine zarar verme ihtimalin her zaman mevcut, bu yüzden kimseye overclock yapın diye tavsiyede bulunmuyoruz. Overclock ile ilgili temel bilgileri ve basit yoldan en etkili overclock yöntemlerini Murat'ın hazırladığı "Cila Atölyesi" köşesinde bulabilirsin.

3- Türkiye de satışa sunulan ilk 3 bin adet Crysis'in çok kısa sürede tükendiğini biliyoruz. Ancak bu noktadan sonra resmi satış rakamları ile ilgili bir bilgi geçmedi elimize. Belli bir satış rakamı da yok, şu kadar satılırsa kesin gelecek diğerleri diye. Önemli olan orijinal oyunlara olan ilgimizi yabancı şirketlerin fark etmesini sağlamak. Ondan sonra zaten her oyun gelecektir. Sadece Crysis ile değil kısaca.
Soruların için teşekkürler Muhammed, kal sağlıcakla.

BELLEKLER VE 32-BİT İŞLETİM SİSTEMLERİ

S Öncelikle bu dergide emeği geçen herkesi selamlar ve böyle bir dergiyi çıkarttığınız için tek tek tebrik ederim. Çünkü çok büyük bir boşluğu doldurdunuz ve Türk oyuncusununda bu dergiye hak ettiği değeri vermesini dilerim (bence zaten veriyorda).

Sistemim Gigabyte GA-965GM-S2, Asus EN8800 GT, Intel Q6600, Kingston HyperX DDR2 800 MHz 2 GB kit, Windows XP Professional 32-bit SP2. Bu sistemi geçen ay büyük bir hevesle topladım ve süper bir performansla hiç sorunsuz çalışıyordu. Fakat bu ay yine Kingston HyperX bir kit aldım (geçen ay aldığımın aynısı). Büyük bir zevkle monte ettim. Fakat bilgisayar sapıttı. Windows'da bellekler 4 GB gözükmesi gerekirken 3.25 GB gözüküyor ve Easy Tune da işlemci özellikleri gözükmüyor. Performans acayip düşüyor. Yeni aldığım bellekleri sökünce her şey normale dönüyor, ne yapmam lazım çözemedim. Lütfen yardımcı olun. Bu mektubu yayınlamasanızda olur (ki yayınlamayında :D). Bir de bellekleri denedikten sonra ekran kartının performansı düştü gibi. Olabilir mi sizce bu? -**JAN DARK**

C Merhaba Jan Dark,
Öncelikle güzel sözlerin için teşekkür ederiz. Kendine gayet iyi bir sistem toplamışsın. Ancak ikinci takım bellekler pek bir gereksiz olmuş. Sisteme fazla bellek taktın diye bir sorun çıkma olasılığı yok. Elindeki belleklerin ve bellek slotlarının düzgün çalışıp çalışmadığını sadece yeni aldığın takımı eskilerinin takılı olduğu slotlarda deneyerek anlayabilirsin. Bellekler ile ilgili nedeni belirsiz bir çok sorun çıkabiliyor. Windwos XP 4 GB bellek sorunsalı ise gayet normal. 32-bit işletim sistemleri 3.2 GB üstünde ki bellekleri algılayamıyor ve düzgün kullanamıyor. Kullandığım 4 GB belleğe karşılık Windows Vista 32-bit, sistem belleğini 3327 MB olarak algılıyor. 64-bit Vista sistemimizde ise bellek miktarı doğru şekilde algılanıyor.

ŞAİR'İN DONANIM KARMAŞASI

S Selam Sevgili Oyun Gezer Ailesi,
Ben Sakarya Üniversitesine giden ve sizlerin hayranı olan eski bir Level okuyucusu idim. Ta ki Kasım ayında Oyungezer dergisi çıkana ve Goyun doğana kadar. Aslında çok tereddütte kaldım acaba "Level mı Oyungezer mi" diye. Acaba 2008 yılına hangi dergi ile devam edeyim diye. Bir tarafta 2 yıldır takip ettiğim bir dergi diğer yanda da o dergideki en sevdiğim yazarlar. Haksızlık olmasın diye de Kasım, Aralık, Ocak'ta çıkan hem Level dergisini hem de Oyungezer dergisini aldım. İkisini de detaylı inceledim ve sonunda kararımı verdim. Kararım Oyungezer. Artık hayata Goyun olarak devam etmek varmış. Heralde 1-2 ay içinde de abone olurum.

Bu kararı vermemde en büyük neden sanırım Organize Sanayi oldu. Özellikle Kasım ve Ocak ayında öyle güzel bir donanım incelemesi yapmışsınız ki adeta bir yanar dağ gibi lavlar saçıyordu. Bir fırtına gibi gönül denizi mi dalgalandırıyordu. Bir şelale gibi haşmetli, ruhumun en derin noktalarına kadar inebiliyordu. Dedim işte aradığım dergi bu. Şubat ayında Ekran kartları testi müjdesi de beni bayağı sevindirdi. Yani artık donanımla ilgili başka bir bilgisayar dergisi de almaya gerek yok.

Ben yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. Sizlerin tavsiyelerine uyarak Şubat ayını bekledim.Şimdi bir kaç sualim olacak sizlerden.

1- Ben derginizin İdeal Sistemini toplamak istiyorum.. Ekran kartına da bu ayki sayınızdaki incelemeye göre karar vereceğim. Madem siz öyle öneriyorsunuz sizin görüşünüz benim için çok değerlidir. Ama beni en çok kasa ve güç sistemine vereceğim para düşün-

Bir Aile Büyüğü

Tapir Usta hepimize fiyat-performans olayını aşılarken kendisi yan sanayinin kralını kurmuştur. Yanındaki besleme Anakin'in aklı gidip gelse de eli her işe yatmaktadır maşallah. Bir de efendidir ki sormayın. Tapir bu çocuğu her işe koşar, it gibi çalıştırır. Watto bey efendi de yanlamak ve yanladıklarını saymak konusunda çocuğa yardımcı olmaktadır.

Bencildir de. Çekirdek çıtlar bir tane tattırmaz. Bir de pis kokar ki sorma. Üstüne sinen pas ve yağ kokusu zaten wookie bayıltan doğal esansını iyice güçlendirir. Hiç güven olmaz bunlara. Satar adamı Watto. Aha bak sattı bile çocuğu şu karı kılıklı jedi bozmasına. Tuuu.



dürüyor. O sisteme 3850 koysam 350W'lık bir ASUS kasa veya başka bir kasa alsam olmaz mı? Ya da bana kaç Watt bir güç kaynağı lazım olur. Kasa ayrı güç kaynağı ayrı derken 200 dolara vuruyor KDV hariç. Şöyle 65 dolarlık bir kasayla işi bitiremez miyim. Zaten talebe adamız. İnanın kasa ya vereceğim paraya da çok acıyorum.

2- Monitör olarak bende 931 C düşünüyordum ama onun video izlerken görüntü kalitesi iyi değil diyorlar. Çünkü oyunlar kadar filmlerde önemli benim için. Geniş ekran da istemiyorum. Samsung 961 BF monitörünü düşünüyordum ama bu monitörde backlight olayı görünüyor diyorlar. İnternetten araştırdım. Acaba doğru mu? Monitör konusunda çok tereddütte kaldım. Lütfen yardım edin. 932B benim işimi görür mü acaba. Ama monitöre en iyisini istiyorum.

3- Ocak sayısı incelemesinde "Organize Sanayi sularında gezinen 3850 bizleri performansından çok ısınma problemi ile şaşırttı" yazmışsınız acaba çok ısınıyor anlamında mı yoksa ısınmaması anlamında mı sizi şaşırttı. Aslında ben 8800 GT'yi düşünüyordum. Ama çok ısındığını yazıyorlar. Peki ısınma nasıl bir zarar verir. Kart mı yanar? Yoksa bir zararı yok mu.Yoksa birde onu soğutmak için bir de soğutucuya mı para vereceğiz. Yani ısınma ne demek. Bir de E6750 işlemci de ısınma problemi var mı. Onun için de soğutucu lazım mı?

4- Isınma derken, güç kaynağı derken, ses derken, soğutma derken insan iyice soğuyor güçlü bir makine almak işinden. Ya da diyorum DirectX 10 oyunlar oturana kadar 6750 işlemci P5K-SE Anakart Radeon X1950 Pro alayım gerisini de ekonomik sisteme göre toplayım. Sonra ekran kartını satar DirectX 10 oyunları en iyi oynayabileceğim bir ekran kartı mı alayım?

Bu arada yeni yılınızı ve yeni yayın hayatınızı tebrik eder mailime cevap vermenizi arzu ederim. Sevgilerimle. -**TANJU ORTAÇ**

Selamlar Tanju, Öncelikle güzel ve dokunaklı sözlerine bizleri duygulandırdığını söylemeliyim. Ayrıca Organize sanayi sayfalarımız ile ilgili sarf ettiğin sözlerle bizleri paniğe soktuğunda bir gerçek. Ard arda patlak veren doğal felaketler ile şaşkına döndük, kaçacak yer aradık bulamadık, National Geographic muhabirlerine röportaj verdik. Güzel sözlerin için teşekkür ederiz. Artık bilgisayarını toplayabiliriz.

1- İdeal sistemimiz gerçekten ideal. O sisteme 3870'e göre daha zayıf bir kart olan 3850 kullanırsan ideal olmaktan çıkıyor. Zayıf bir güç kaynağı ile sistemin düzgün ya da hiç çalışmayabilir. Kötü kasa seçimi de ergonomik sorunlar yanında kasa içi hava akımı düzenli olmadığı için ısınma sorunlarına neden olacaktır. Piyasadaki orta ve üst seviye ekran kartlarının çoğunun kutusunda sistemlerde 400 Watt ve üstü güç kaynakları kullanılmasını tavsiye edilmekte. Bence en azından güç kaynağı konusunda kesenin ağzını fazla sıkı tutmamak gerek. Kasayı da ergonomisini, giriş çıkış fanlarını ve sayısını vb özelliklerini göz önünde bulundurarak daha ucuz modellerden seçebilirsin.

2- 932 B işini görecektir elbette. Ancak en iyisini istiyorum derken bir fiyat aralığı yada boyut belirtmemişsin o yüzden al sana en iyisi, Samsung 226CW. Bu serinin diğer monitörleri de işini gayet güzel görecektir *(Öncelikle neden geniş ekran istemiyorsun? Bence günümüzde 4:3 monitörlerin bir anlamı kalmadı. Diğer yandan 961BF'de iyi bir monitör, sen söylenditelere kulak asma.Ama 931C'yi tercih ederim ben yine de. Gamut fazlası insanın gözünü okşuyor. Video izlerken görüntü kalitesi düştüğünü kim söylemişse de internetten Telesine film çekmekten vaz geçmesi gerekiyor =) –TÖ).*

3- Elimizde ki kart fazla ısınıyordu. Ancak pek çok marka yeni soğutma çözümleri ile bu ürünlerini piyasaya sürdüler. Eğer kasan içinde düzgün bir hava akımı var ise bir sorun yaşamazsın (Birinci soruya da gönderme yaptık böylece). *(Bilgisayarın fazla ısınması iki sorun doğurur. Birincisi bazı parçaların ömrünü kısaltır (mesela sabit disk, güç kaynağı), ikincisi sistemin en çok ısınan iki parçası CPU ve GPU'daki aşırı ısınmalar sistemde kitlenmelere yol açar. Genelde aşırı ısındıklarında alarm verip kendilerini kapatırlar. Eğer kasanın kendisi yeterince iyi soğutuluyorsa, CPU ve GPU'nun kendi standart fanları yeterli olacaktır. Yani bilgisayarın alarm vermediği sürece ekstra bir masraf yapmana gerek yok –TÖ)*

4- DirectX 10 oyunlar oturdu. Hatta DirectX 10.1 oyunları kucağına bile aldı. İşletim sistemini Vista ile değiştirmediğin sürece ekran kartının DirectX 10 desteğinden zaten yaralanamıyorsun. Ancak ekran kartı fiyatları zaten oldukça uygunken kalkıp bir önceki neslin en iyisine yatırım yapmanın pek bir anlamı yok. Ekran kartı testimizi incelersen bu konuda kendi kararını rahatlıkla verebileceksin diyorum.

Sorularını da cevapladık. Artık çekilebiliriz yavaş yavaş sahneden. Zira Güvenç sabırsızlanmaya başladı sayfanın sonunda. Bizlerde yeni yılını kutluyoruz ve oyunculuk (bilgisayar, konsollar, sinema, tiyatro vb) hayatında başarılar diliyoruz.

SABİT DİSKİM VE EMÜLATÖRLERİM

Selam Oyungezer Ailesi, biliniz ki yeni derginizle ilgili hayırlı dileklerim hep sizinle olacak. Bu dergiye öncekine göre çok daha fazla bağlandığımı belirtmek istiyorum. Eski dergide 110. sayıdan itibaren edebi değil daha çok dergiyi sattırmaya yönelik yazılar dikkatimi çekmişti. Neyse fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- Geçen hafta yeni sistem topladım ama çeşitli sorunlar yaşıyorum. Sistemim, Intel Core 2 Duo E6750 İşlemci, Asus EN8800GT ekran kartı, 2GB DDR2 Bellek, ASUS P5K-SE Anakart, 500W güç kaynağı ve 320GB SATAII sabit disk.

Öncelikle bilgisayar açılırken "NO HARD DISK IS DETECTED" yazıyor. Bu ne anlama geliyor ? Ayrıca bilgisayarımda sabit disk sadece 150 GB olarak görülüyor. Kafayı yemek üzereyim (işletim sistemi Lisanslı Windows Vista Home Premium Türkçe).

2- Biraz önce koştur koştur CoD4 aldım. Bir yükledim ki ne oldu? Kısayolun üzerine tıklıyorum oyun açılıyor gibi oluyor sonra "iw3mp.exe çalışmayı durdurdu" hatasını veriyor ve program kapatılıyor. Yardım edebilirseniz çok mesut olacağım ne denediysem olmadı. (Oyun orijinal)

3- Vista'da eski oyunların çalışması için emülatör gerekiyor diye duydum. Doğruysa link verebilir misiniz veya DVD ye koyabilirseniz çok iyi olur. Şimdiden sonsuz teşekkürler hepinize kolay gelsin. İyi çalışmalar **GÜVENÇ ÖZÇAY**

Merhaba Güvenç,
Kusura bakma üstteki soruda planlanandan uzun konaklayınca biraz beklettik. Hayırlı dileklerin için çok teşekkür ederiz. Biz de uzatmadan cevaplarına geçelim hemen.

Garaj

Sizden çok güzel kasa resimleri geliyor. Ama iki şey rica edicez. Birincisi resimler elden geldiğince büyük olsun. İkincisi hem siz hem de kasanız görülebilsin. Şimdi gelelim bu ayın kendini resme eklemeyi unutan Can Ağırkaya arkadaşımıza bakın ne yapmış.



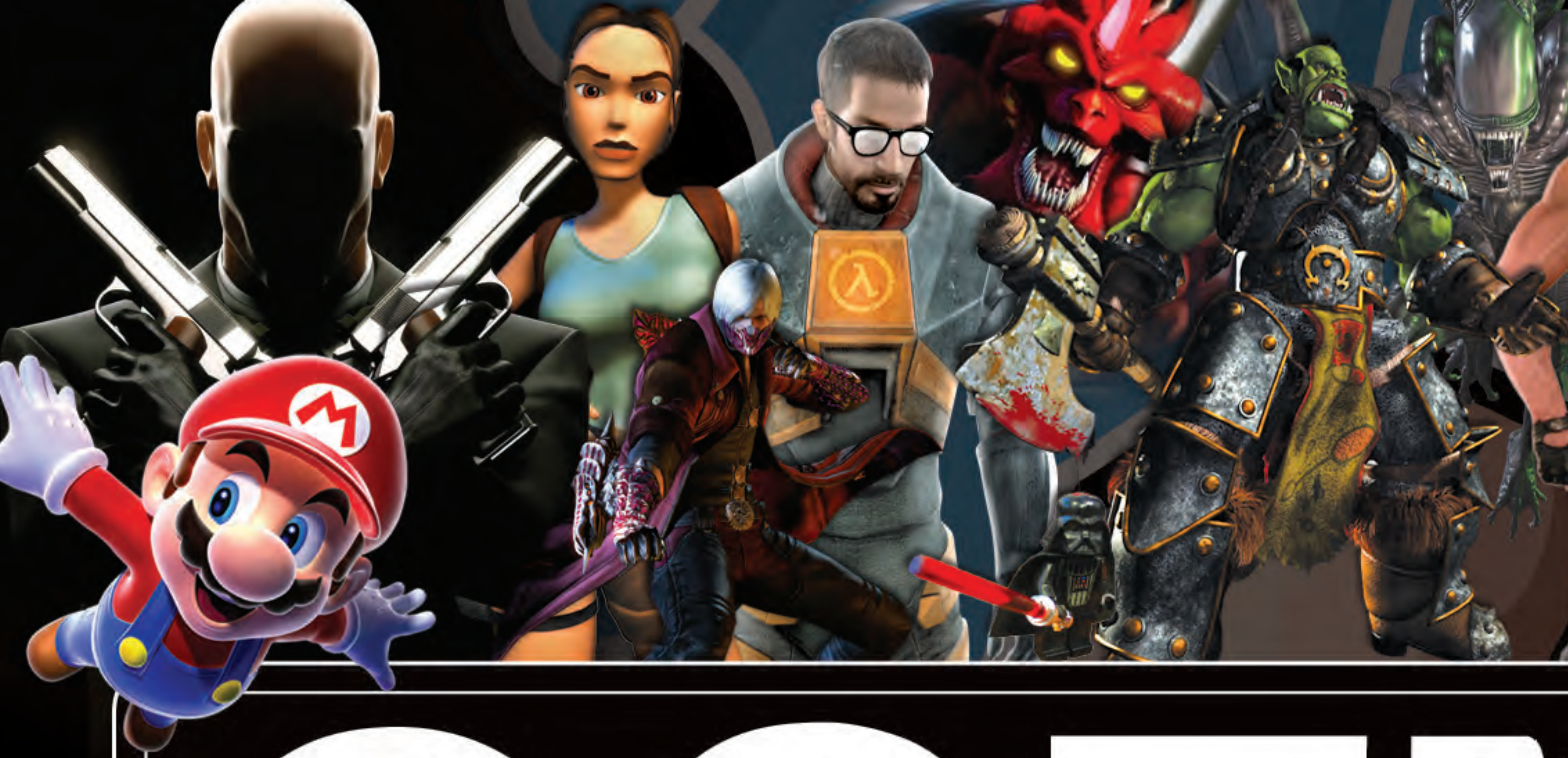
Aferin Can süper bir soğutma yöntemi. Ama bunu ilk keşfeden sen değilsin. Ezelden beri kasaya vantilatör dayar insanlık. Bizi senin resminde durmur eden yakaladığın Escher ötesi gerçeküstücülük. O kasa terten çapraz nasıl duruyor öyle, o vantilatörü havada tutan güç ne olabilir, kamerayı ters tuttun dicem ama ordaki tornavida kameranın düz olduğunu gösteriyor. Bu arada arkadaki şey kapı mı? Öyleyse kasa yerde mi? O zaman odanın ortasında öyle duruyor mu? Çok uğraştık Can ama yarattığın yanılsamaların içinden çıkamadık.

1- Sistemim seninki kadar iyi değil maalesef. O yüzden üzülme. O mesajı muhtemelen IDE kontrolü yaparken veriyor anakartın. Kullandığın disk SATA olduğundan durum gayet normal, sistemin açıldığına göre. Sabit Disk'inin sisteme ne şekilde tanıtıldığını görmek için Denetim Masası, Yönetimsel Araçlar, Bilgisayar Yönetimi, Depolama, Disk Yönetimi yolunu izlersen, yapılandırılmamış bölümü görebilir ve buradan ikinci sürücü olarak yapılandırabilirsin.

2- Vay hain, CoD4'ün suçu değil aslında o. Sen oyun için yayınlanan yamayı bir çek kur. Problem devam ediyorsa, oyunun klasöründe iw3sp.exe'ye bir kısayol yap. Oradan çalıştırdığında oyun açılacak. Tu kaka Vista.

3- Eski Windows oyunlarının büyük kısmını kısayol üstünde sağ tuş/özellikler/uyumluluk sekmesinden Windows XP seçerek çalıştırabilirsin. DOS tabanlı oyunları ise Vista ile oynayabilmek için bilindik emülasyon programlarından yararlanabilirsin. 16 bit programları ise Vista da çalıştırmak gibi bir şansın yok. Windows 95/98 yıllarında çıkan ve DOS tabanlı uygulama dosyalarını kullanan oyunları da Vista ile oynaman mümkün değil (yada ben bir süredir karıştırmıyorum bu emülasyon işlerini).
Sana da mail'ın için sonsuz teşekkürler Güven.

Sonunda yağmur dindi, kepenkleri de indirdik. Eve gitme vakti. SMS'e cevapta vermedim. Bakalım tanıyacak mı valide beni eve gidince. Yağmurda dinmiş ne güzel. Şuradan iki ekran kartı sarayım da evdekilere götüreyim bari. Hadi hayırlı akşamlar sizlere. –Jesuskane



OGZ D K

64 KAHRAMAN DÖVÜŞÇÜ, KULÜBÜMÜZE DAVET EDİLDİ. 32'Sİ DÖVÜŞTÜ, 16'SI ELENDİ. ŞİMDİ SIRA DİĞER YİĞİTLERDE, GELİN SİZİ KAHRAMANLARIMIZLA TANIŞTIRALIM

1 DÖVÜŞ



DIABLO

Nereden geliyor: Diablo serisi

Kendisini tanımıyoruz… Valla bak. Yani insan 8 yıldır sevenlerinin bir halini hatrını sorar değil mi? Ama nerede o medeniyet bizim Didi'de? Diablo 2'nin sonunda öldürüp SoulStone'unu kırdık diye küsülür mü böyle? Bari arada bir kulübe gel de yüzünü görelim… Zaten yüzünü gören cennetlik! (sanırım ironide son nokta bu olsa gerek)

"Gardaşlarımın kanı yerde kalmayacak!" ★★★★★





GANDALF

Nereden geliyor: Battle for Middle Earth serisi

Kendisini tanıtmak istiyoruz ama bunu nasıl yapacağız ki? Bildiğiniz Gandalf işte. Bir ihtimal adını duymuş olabilirsiniz, Yüzüklerin Efendisi diye bir kitap var ya hani, oradaki baş karakterlerden biriymiş gibi yapıyor yıllardır… Dövüşmek şöyle dursun, gözünü kırpsa (bu sayfalardaki herkesi fezaya yollayabilir. Ben dahil… (yoo, nereden çıkardınız benim dövüşeceğimi?)

"Bana iki kart ver…" "Pas!" "YOUUU! SHALL NOOT! PAAAS!" ★★★★★

2 DÖVÜŞ



SONIC

Nereden geliyor: Her türlü Sonic oyunu

Tır tır koşturmasının haricinde pek bir olayı yok gibi görünse de yanında öyle demeyin, bozuluyor. Son 5-6 yıldır adam gibi bir oyunda rol alamamış zaten… Bahtsız kaderi yüzünden kendini içkiye vermiş, artık eskisi kadar hızlı koşamaz hale gelmiş. Ama yine de tuttuk eldiveninden, onu da kulübümüze aldık. Yazık yaw!

"Kahvaltıda 6 kutu Redbul içmezsem ayılamıyorum." ★★★☆☆





MARIO

Nereden geliyor: Her nevi Mario oyunu

Bıyıklı olduğu için "kıro" yakıştırması yapılan Mario, içten içe oyun dünyasındaki herkese kin besliyormuş yıllardır meğer. Daha kendisine davetiye ulaşmadan "dövecek adam varmış!" diye kapımıza dayandı. Tuğbek "o tulumu çıkartırsan katılabilirsin" deyince, tepesine zıpladı. Son anda Tuğbek ağzını açınca, ondan geçip başka bir odaya girdi Mario (n'oluyo ya!?)

"Şşu saçlarınızı lavaboya dökmeyin! Tıkanınca iğrenç oluyor!" ★★★☆☆



Dövüş Kulübü



B grubu dövüşçülerimizle tanışın. Oyun dünyasının en güçlü karakterlerinin güçlerini ve yeteneklerini konuşturduğu dövüş kulübümüzde, 64 dövüşçü ile başlamıştık, geçen ay 16 kişiyi eledik. Bu ay ise yeni bir 32 kişilik ekip var karşımızda. Bu cesur, gözü kara, köşeli, yuvarlak hatlı ve kendi oyun dünyalarında her biri birer kral olan karakterler, bakalım birbirlerine karşı nasıl üstünlük sağlayacaklar?

3 DÖVÜŞ



DARTH VADER

Nereden geliyor: Lego Star Wars

"Aha, turnuvanın birincisi de geldi" demeden önce kaç model Vader'ı aldığımıza dikkatinizi çekmek isterim. 6. filmden lightside Vader değil, 4. filmden darkside Vader değil, 3. filmden tırt Vader hiç değil. Lego Star Wars'dan sevimli Vader'ı aldık! Aman da aman, ne kadar da bıcırmış, "Force Choke" da yaparmış, canım benim! ÖĞAARK!

"Puhhh... Fıssss…" ★★★★☆





DRIZZT DO'URDEN

Nereden geliyor: Icewind Dale, Menzoberanzan

Bir oyun karakteri olmaya herkesten daha çok hakkı varken, vasat birkaç oyun ve Icewind Dale'de birkaç yan görev almıştı sadece. Oysa biz onu çok özledik. Dövüşmekten çok eski günleri yâd etmek, fantazyanın gerçekten fantastik olduğu zamanları hatırlamak için davet ettik kulübe. Scimitar'ları çekip "bu saçları değirmende ağartmadık biz" deyipbaşladı beklemeye.

"Hazır ol Guenhwyvar, yıllar sonra ilk kez dövüşeceksin" ★★★★☆

4 DÖVÜŞ



DUKE NUKEM

Nereden geliyor: Duke Nukem 3D

B grubu dövüşçülerini taşıyan otobüste, bir koltuğun boş olduğu fark edildi. Ancak zaten bir ay geç kalmış olan oyun karakterleri, şoföre baskı yapınca hareket edildi. Tam o sırada, camdan içeri bir çizme, bir bacak ve ardından da sarı kafalı, güneş gözlüklü bir azman dalıverdi: "Beni almadan nereye gidiyordunuz? Tuvaletteydim ve 'ne zaman bittiyse o zaman geldim!'

"Bu yolne zaman bitecek? Ne zaman bitecek? Ne zaman bit…" ★★★☆☆





PONG SOPASI

Nereden geliyor: Pong

Saygımız sonsuz. Çünkü bilgisayarlar ekranında hareket eden ve oynanabilen ilk karakter o. Yalnız yukarı aşağı gidip gelmekten başka bir özelliği olmadığından ne yapacağından şüpheliyiz. Ama sopa dediğin dövüş hammaddesidir ve ondan korkarız. Ne demiş atalarımız?: "Yılandan korkmam, zopadan korktuğum kadar." (ne biçim atаymış bunlar?)

"Aslında hayatın tek bir yönde aktığını göstermek istiyorum." ★☆☆☆☆

OGZ Dövüş Kulübü

5 DÖVÜŞ



PRINCE ARTHAS

Nereden geliyor: Warcraft 3

"Yahu bu adam son oyunda Lich King olmamış mıydı?" demeyin. Onun için 20 kilo vermesi ve yüzyıl boyunca o buzdan tahtta oturması gerektiğinden, o role kuzenini yazdırmış Prens Arthas. Warcraft 3'te neden babasına terbiyesizlik ettiğini sorduğumuzda "Rol icabıydı o, ekmek parası işte" gibi gayet candan bir cevap vererek sempatimizi kazandı… Pis pis sırıtıyor mu bu?

"Babaya el kalkar mı ya, taş olur insanın eli!" ★★★★☆

VS



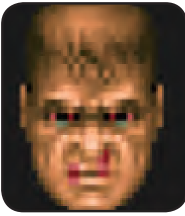
THRALL

Nereden geliyor: Warcraft 3

Uzun süredir Warhammer 40.000'in bitkimsi orklarıyla haşır neşir olduğumuzdan, Warcraft'dan onurlu Thrall'ı görmek, içimize güneş doğurdu ("içimize güneş doğurmak"). Orkların güçlü ve onurlu lideri WoW'da sürekli aynı yerde dikilip her gelene aynı şeyleri söylemekten bıkmış olacak ki o da savaş çekicini kuşanıp kulübün yolunu tutmuş.

"Yeşilim yeşiiil, gözlerin gibi yemyeşiiil." ★★★★☆

6 DÖVÜŞ



DOOM MARINE

Nereden geliyor: Doom serisi

Cebimizde asla kapanmayan bir delik olmasının sebebi olan Doom'un ana karakterini de dövüş kulübümüze davet etmesek olmazdı. Evet belki Nomad gibi yetenekli değil, görünmez olamıyor, süper zırhı yok, konuşamıyor, bir hikâyesi yok belki, belki zıplayamıyor, belki yukarı aşağı da bakamıyor kendisi… Ama "O'nun BFG'si vaar, güzel mi güzel…"

"Ekranın ortasında bir surat olmaktan öyle sıkıldım ki..." ★★★☆☆

VS



ALIEN

Nereden geliyor: Alien'la ilgili her türlü oyun

"Korku metası" denilince akla ilk sıralarda Alien gelir. Tüm varlığı, insanın kanını dondurmak için tasarlandığını gösterir, doğumu bile bir başka canlının ölümüdür. Ama halinde hafifçe, insanın içini gıcıklayacak ve "korku" pastasının üstündeki kiraz olacak kadar bir "insanilik" de yok değildir hani. Sahi, biz bunu niye çağırdık ki?

"Aslında E.T.'nin rolünü ben oynayacaktım ki…" ★★★★☆

7 DÖVÜŞ



SUB-ZERO

Nereden geliyor: Mortal Kombat serisi

Herkes onu elinden buz çıkaran bir suikastçı olarak görse de, inanılmaz bir derinliği var karakterinin. Kendini Raiden'ın tarafına "satan" çömez kardeşe değil, kullanabildiği buzun gücü kadar katı kalpli "orijinal Sub Zero"yu çağırmayı uygun gördük kulübümüze. Ama espri anlayışının da selsiyusuna denk olduğunu görünce, ne yapacağımızı bilemedik.

"Adamın biri yatmış, karısı kotra. Çocuklar da Zodiac'dan hallice." ★★★☆☆

VS



CAPTAIN PRICE

Nereden geliyor: Call of Duty serisi

Yine de silik kalan bir Call of Duty yan karakteriyken dördüncü oyundaki hareketleri saygımızı fazlasıyla kazandı. Artık hangi savaş oyunu olursa olsun, bundan sonra "her savaşın bir 'bedeli' olmalı" diyoruz… Anladınız mı? "Price"… "Bedel"… Her savaşın bir Price'ı olmalı?? Hmm, İngiliz isimleriyle Türkçe kelime oyunu olmuyormuş gerçekten de!

"Evet, kamyonun altında sürünürken başka yana bakıyordum" ★★★☆☆

8 DÖVÜŞ



RYU

Nereden geliyor: Street Fighter

ve babasının kim olduğunu asla öğrenemeyen Ryu, Street Figher: World Warrior turnuvasını kazanarak hocasına ve dojosuna onur kazandırmak istemekteydi. Sadece yumruk ve tekmelerle dövüştüğü için bizim Dövüş Kulübümüze zayıf kaçacağını düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Unutmayın ki aramızdaki tek gerçek şampiyon o. 15 yıldır süren bir turnuvada dövüşüyor.

"Bir daha arkamdan "depdepyuuket!" derseniz..." ★★★☆☆

VS



HAGAR

Nereden geliyor: Final Fight

Mike Hagar 80'lerin sonlarında en sevdiğimiz oyun karakteriydi. Bizim için ""oyun oynamaya gitmek" yoktu. "Haydi Hagar oynamaya gidek!" derdik arkadaşlarla aramızda. Eski bir Amerikan güreşçisi ve Metro City'nin yeni valisi (hayır, 4 Levent'teki değil) olan Hagar, "bacak arası" ve "fır fır" hareketleriyle "yanımıza giren" çocuğun canına okurdu. Özlemişiz seni be koca adam!

"Beni Street Fighter'ın arka planında gördünüz mü?" ★★★★☆

9 DÖVÜŞ



REVOLVER OCELOT

Nereden geliyor: MGS serisi

İlk Metal Gear Solid'den beri üstündeki sır perdesi yerinde duruyor, hatta giderek de kalınlaşıyor! Oyun boyunca en beklenmedik yerlerden çıkar, nerede büyük bir olay varsa oradadır ve her oyunun bitiş videosunun en sonunda birilerine rapor vermeyi ihmal etmemiştir. Kimin nesi olduğunu ölesiye merak ediyoruz!

"Kulübe katıldım, her şey planlandığı gibi gidiyor efendim." ★★★☆☆

VS



TINY

Nereden geliyor: Commandos 2

Sizlerden gelen yoğun istek üzerine bir dövüşçümüzü çıkartıp unutulmaz Commandos serisinden Green Beret Tiny'yi davet ettik (kimi çıkarttığımızı asla bilemeyeceksiniz :). Kendisi alçak sürünme ve sessizce öldürme konularında uzmandır. Tek eliyle bir cesedi taşıyabilir. Commados 3'te tırtlamıştır, biz onu hatırlamak istediğimiz haliyle çağırdık kulübümüze.

"Bana bu lakabı takan arkadaşın aklını aldım." ★★☆☆☆

10 DÖVÜŞ



GORDON FREEMAN

Nereden geliyor: Half-Life serisi

O kadar MIT'de fizik master'ı yap, dünyaya uzaylı istilasını başlat, başka bir galaksiye gidip herkesi öldür, geri gel, diğer tarafta öldürdüğün ırkı neredeyse sana tapar halde bul, dünya tamamen boka sarmış olsun, profesörün güzel kızı sana yanık olsun ve bu arada ağzını açıp tek bir kelime konuşma. Bütün dövüşçüler arasında en sabırlısı olduğu kesin. "I levye!"

Düşünür: "Bademcikler şişti, ağzımı açıp konuşamıyorum." ★★★☆☆

VS



SAM FISHER

Nereden geliyor: Splinter Cell serisi

Sam yaşını nasıl koruyor? İlk iki oyunda yaşlıyken (42), Double Agent'ta 30'larının sonlarında gözüküyordu. Ama Double Agent'ın ilk iki oyundan sonra geçtiğini biliyoruz. Bu adamın "timeline"ını oturtamadı bir türlü Ubisoft… Neyse, biz yine de çağırdık Sam'i. Ama saçı sakalı da düzeltip adam gibi gelmesini söyledik. Ne o öyle, son oyunda iyice hırpani tavırlar falan? Çarparız!

"Gençliğimi yeşil çaya borçluyum." ★★★☆☆

DÖVÜŞLER NASIL OLACAK?

Dövüş Kulübü'ndeki tüm dövüşlerin sonuçlarını sizler belirliyorsunuz! En sevdiğiniz karakterin kazanması için yapmanız gereken şey çok basit: 1 Şubat'tan itibaren www.oyungezer.com.tr'ye girin ve Dövüş Kulübü logosuna tıklayın. Gelecek sayfada ne yapmanız gerektiği açıkça anlatılıyor olacak. Her dövüşte kimin galip geleceğine inanıyor veya kimin galip gelmesini istiyorsanız, ona oy verin. 18 Şubat'ta sonlanacak oylamaya göre, her dövüşün galibi belli olacak. Bu noktada iş bize düşecek ve sizin oylarınıza göre şekillenen dövüşte dövüşenlerin yeteneklerine, oylarınıza göre uygun olan bir "dövüş anlatımı" yazacağız. Size de keyifle okumak düşecek.

11 DÖVÜŞ



ALTAIR

Nereden geliyor: Assassin's Creed

Yeni yetme bir karakter olsa da hızla büyük bir popülerliğe ulaştı Altair. Bir suikastçı olarak, gölgelerde gizlenen meslektaşlarının aksine aydınlıkta ve kalabalıkların içinde gizlenmeyi tercih ediyor. Lakin çok terbiyesiz, önüne çıkan herkesi itip kakıyor, çatıya tırmanıp "Wİİİİ!" diye saman arabalarına atlıyor. Bir yerinde dur iki dakika yahu!

"Haşhaşiyim diye haşhaşlı ekmek sevecek değilim!" ★★★☆☆

VS



DANTE

Nereden geliyor: Devil May Cry serisi

Aslen kendisi şeytan soyundan geldiği için şeytanlarla ve kötülükle savaşırken karşısına çıkan en korkunç şeyler bile umrunda olmaz. Güler, keser, geçer. İki kılıç ve iki tabancayı aynı anda ve korkunç bir ustalıkla kullanıyor olması, onu turnuvanın hatırı sayılır dövüşçülerinden birisi yapıyor. Bir dakika, iki kılıç + iki tabanca = Dört kolu mu var bunun yaw! Goro mu bu?

"Bu işleri bırakıp 'Dante'nin dantel kursu'nu açacağım." ★★★★☆

12 DÖVÜŞ



INDIANA JONES

Nereden geliyor: Fate of Atlantis

Fate of Atlantis'teki Indiana Jones'u seçmiş olmamız, rakiplerini sadece konuşarak bayıltacağı anlamına gelmiyor. Kırbacını ve yumruklarını da kullanabiliyor bu "dünyanın en çok sevilen profesörü". Dr. Jones, yeniden hoş geldiniz. Ancak kadayıf durumları sizin şansınızın pek düşük olacağının işaretini veriyor biraz, aman sağlam durun. Kalbimiz sizinle!

"Aah ah, Nazileri burada denize dökmüştük biz oğul." ★★☆☆☆

VS



LARA CROFT

Nereden geliyor: Tomb Raider serisi

Indiana Jones Lara Croft'a karşı dövüşecek ha? Lara olarak ilk kez bir antik mezarlıktan içeri adımımızı attığımız andan beri aklımızdan "şimdi burada Indy olacaktı. . ." diye geçirdiğimizi inkar edebilir miyiz? Tabii sürekli estetik geçirip gençleşen ve güçlenen Lara'nın avantajlı olduğu ortada. . . Ama arena yuvarlak, belli mi olur?

"Lütfen, her platforma SHIFT'le çıkmaktan vazgeçin artık!" ★★★☆☆

13 DÖVÜŞ



BLOOD RAYNE

Nereden geliyor: Blood Rayne serisi

Hımm, bu kızılı bir yerden hatırlayacağım ama. . . Aaa, Blood Rayne! Son oyunda boyundan yukarıya pek bakamadığımızdan tanıyamadım... İki vasat oyun ve bir Uwe Boll filmi onun kariyerini başlamadan bitirdi. Gerçi şimdi ikinci bir filmi çekiliyormuş ama olsun, biz onu arenalarda görmek istiyoruz. . . Kızıl saçlılarda görmek istediğimiz hareketler bunlar!

"Yukarıya bak diyorum! Hop! Yukarı!" ★★★☆☆

VS



LARRY LAFFER

Nereden geliyor: Leisure Suit Larry serisi

Vay vay vay! Oyun dünyasının en seksi hatununa karşı oyun dünyasının en beceriksiz çapkını ha? Aradığı "kadın"a kavuştuğunu sansa da daima eli boş dönen zavallı Larry, bu kez ne yapacak bakalım?.. Larry? Seninle konuşuyorum, hooop, Blood Rayne'e değil, bana bakacaksın, alooo! Aaa, bacaklarıma bakıyor, iyice sapıtmış bu tospağa! Gömerim ulan seni oraya!

"Hey bebeğim! Hey bebek!? BEBEEEĞİK!" ★★☆☆☆

14 DÖVÜŞ



KANE

Nereden geliyor: C&C serisi

Kane'in C&C ve Red Alert oyunlarında karizmasına imrendik. C&C3'te performansından hiçbir şey kaybetmediğine sevindik. Yalnız şimdiye kadar en az 6 kere ölmüş olması gerekirken, neden hala yaşıyor? 1950'lerde geçen Red Alert'te Stalin'in yanında ne işi vardı? Ta o zamanlardan NOD'dan bahsettiğine göre ölümsüz mü? Dur bakalım. . .

"Bir Ion Cannon'ın daha sonuna gelirken, yapımda emeği..." ★★★☆☆

VS



KAIN

Nereden geliyor: Legacy of Kain serisi

Çok acıklı bir hikayesi var Kain'in. Her türlü kötülüğün hüküm sürdüğü bir krallıkta, iyiliğin parlayan bir şövalyesiyken bir akşam handan çıkarken uğradığı saldırıyla, en çok nefret ettiği yaratığa, karanlığın kölesi bir vampire dönüşür. . . Yıllar içinde nereden geldiğini unutur, korkunç bir hale dönüşür. En sonunda kendini tamamen kötülüğe adar.

"Raziel bana yamuk yapmayacaktı..." ★★★★☆

15 DÖVÜŞ



SEPHIROTH

Nereden geliyor: Final Fantasy 7

Ve işte kötü karakterler arasında asla unutulmayacak birisi. Sephiroth'un FF7'de görüldüğü her sahne unutulmazdır. Tek amacı dünyaya bir meteorun düşmesini sağlamaktır. Böylece dünya üzerindeki tüm "yaşam çizgileri" o noktada toplanacak ve o gücün kendisiyle birleşmesini sağlayacaktır Sephiroth. Kötülüğün karakter olarak vücut bulmuş halidir.

"..." ★★★★☆

VS



KERRIGAN

Nereden geliyor: Starcraft

Oyun dünyasının "en kötü" erkek karakterlerinden birinin karşısına, "en kötü" kadın karakterlerinden birisini çıkartmasak olmaz dı. Overmind'ın ölümünden sonra tüm Zerg ırkının kontrolünü eline alan Kerrigan'ın güçlerinin sınırını henüz hiç kimse bilmiyor. İnşallah 2008 içinde öğrenmeyi ümit ediyoruz "bu cümlede Blizzard'a bir mesaj var ama ne?"

"Onca yaratığı beslemek kaça maloluyor, biliyor musun sen?" ★★★★☆

16 DÖVÜŞ



GARRETT

Nereden geliyor: Thief serisi

Hırsızların şahı, karakterlerin en gizemlilerindendir Garrett. Tek gözü The Dark Project'te Viktoria tarafından söküldüğünden, metalik bir takma gözü vardır. Zenginden alır ve kendisine verir. Ama kura çekimini yaptığımız gümüş çanağı geri vermezse hükmen mağlup etmeyi düşünüyoruz! Bilmem anlatabildik mi?

"Aaa, nasıl olmuş da çantama düşmüş kü bu?" ★★★★☆

VS



AGENT 47

Nereden geliyor: Hitman serisi

"Böyle olacağını biliyordum! Filmimin çekilmesine izin vermemeliydim! Obebiş suratlı herif oynadı beni!On yıllık karizmam yerle bir oldu! "

"Üzülme 47'm yaw, geç otur şöyle. Bak tam yerine geldin, burada senin gibi dalyan oyun karakterlerini dövüştürüyoruz birbirleriyle, gel sen de katıl bize. . . Hem sen daha 7 yıllık bir karaktersin. . ."

"Kanaryamı kaybettim, hükümsüzdür." ★★★☆☆

LOST
THE VIDEO GAME



DİKKAT!
BU YAZI LOST DİZİSİNİ SEYRETMEYİ DÜŞÜNENLER İÇİN AŞIRI DOZDA SPOILER İÇERMEKTEDİR!

O ADAYA DÜŞME SIRASI BİZDE - VOLKAN TURAN

Desmond bu kapana kısıldığı adaya bir türlü anlam veremiyor, gizemli mi, yoksa gerçekten hastalıklı mı olduğunu çözemiyordu. Tek yapabildiği Swan adlı ambarda Kelvin ile yaşamak ve her 108 dakikada bir öten o lanet olası bil**G**isayara 4, 8, 15, 16,23, 42 numaralarını girmekti. Aksi halde insanlık yok olacaktı; ona öyle denmişti en azından. Bir gün beyaz sakallı arkadaşı Kelvin dışarı çıktıktan sonra Desmond, Kelvin'in giydiği koruyucu giysinin delik olduğunu fark etti ve onu uyarmak için kendisini dışarı attı. Kelvin'i uzaktan süzdü ama ortada bir gariplik vardı. Desm**O**nd'ın buraya geldiği tekneyi yapan Kelvin, adadan kaçmaya niyetlenmişti. Hem de Desmond'a haber vermeden! Haliyle deliye dönen Desmond, istemeyerek de olsa Kelvin'in canına kıydı ama yas tutmaya, hatta şok yaşamaya bile vakti yoktu. Bilgisayara o 'sihirli' numaraları girme zamanı gelmişti, geç kalmış bile olabilirdi. Desmond son sürat ambara girdiğinde müthiş gerilimli bir ortamla karşılaşsa da, oluşan manyetik alana direnerek numaraları girmeyi başardı. Tabii aynı zamanda 815 seferli Oceanic uçağı da adaya son sürat çekilmekte**Y**di…

İşte bu olay sonrası dünyamız eşi benzeri görülmemiş bir TV dizisiyle karşılaştı. *J.J. Abrams, Damon Lindelof* ve *Jeffrey Lieber* üçlüsü tarafından yaratılan bu ada, gizemli olduğu kadar detaylıdır da. Hikâyenin ne denli titizlikle işlendiğini her karede görürsünüz. Çoğu filmde klişe olmaktan öteye geçemeyen flashback sahneleri, bu diziye can katar… Buradan sonra "İşte bu özelliklere sahip bir dizinin oy**U**nu çıkmasa şaşardık" demek isterdim ama Lost'un oyunu şaşırtıcı derecede geç gündeme geldi. Siz bu satırları okuduktan birkaç gün sonra muhtemelen dördüncü sezon bölümleri başlayacak ve 2010 yılında tamamlanacak olan dizi, yavaş yavaş sır perdesini aralamaya başlayacak (umuyoruz). Bunu yaparken de şüphesiz oyundan faydalanacak çünkü Lost'un oyunu, diziyi izleyenlerin her şeyi bileceği bir uyarlama olmayacak.



Bilmediğiniz yerlere gitmeyin, egzotizmin tadı burada da çıkar!





BİR ADAYA DÜŞERSENİZ...

Adaya düştükten sonra dizideki karakterlerden biriyle değil de, adını yeni duyduğumuz bir karakterle, Elliott Waslow'la oynayacağız Lost'u.

1- 22 bölüm boyunca kod girdiniz, biriniz de demedi "şu gariban Commodore'a bi kafa ayarı çekelim" demediniz.

2- Oceanic Flight 815'in enkazının ortası... Ne bereketli enkazmış o be!

1- Hydro Station'ın boş ve mahzun hali. Yapımcılar nedense pek aksiyonsuz ekran görüntüleri dağıtmayı tercih ediyor.

2- Hatch'in içindekiler delirmesinler diye sahte gün ışığı verilmiş.







Üç gösterge, iki düğme, hem de bir tanesi yeşil!.. Bu korkunç bulmacayı çözmek için derhal bir flashback yaşamalıyım! Hınnngh!



"Looocke! Ulan saat kaç oldu, yatsana artık oğlum!"
"Hmmrpf! Ghosts'n'Goblins'te son bölüme gelmişken, bunu bana yaptın ya baba, andolsun günün birinde öldüreceğim seni!"

Kendisi 36 yaşında, Amerikalı bir savaş fotoğrafçısı. Amnezi (bellek kaybı) hastalığından muzdarip (biriniz de dertsiz olun be Lost insanları) ve adaya düştüğü zaman o uçağa neden bindiğini, Sidney'de ne işi olduğunu hatırlamıyor. TV dizisinde flashback'ler karakterler için yeni bir şey değildi. Oyundaysa bu durum değişecek. Hastalık sayesi**N**de hem Elliott hem de oyuncu için flashback'ler bir "ada sendromu" olarak ortaya çıkacak ve bu da işin "adventure" kısmının zenginleşmesine katkı sağlayacak. Elliott'un Sidney'de ne işi vardır? Ada onu neden istemiştir? Özelliği nedir? Bir yol bulsa bile neden bu adadan kaçıp kurtulması gerekiyordur? İşte bu tip soruların cevapları, dizide olduğu gibi bölümlere ayrılmış bir oyun senaryosu boyunca i**L**erleyerek, flashback desteğiyle açığa çıkacak ve oyunun yapımcısına göre de müthiş bir sonla açıklığa kavuşacak (tamamen "*Lost style*" olacakmış -ki bu tarzın nasıl bir şey olduğunu üçüncü sezon finalinde görmüştük).

LOST'A GENİŞ BİR BAKIŞ

Oyunun duyurusu ilk yapıldığında, henüz görüntüleri medyaya verilmemişken, point&click tarzı bir adventure geleceğini sanıyorduk. Sonuçta yapması daha kolaydı, daha ucuzdu, çok vakit istemiyordu ve Lost ismi sayesinde nasılsa satacaktı. Oysa Ubisoft bizi şaşırttı ve karakterimizi 'üçüncü şahıs kamerasından' yöneteceğimiz bir oyun yapmaya karar verdi. Bu sadece karakterimizin ense tıraşını değil çevreyi de daha iyi tahlil etmemizi sağlayacak. Zaten Ubis**O**ft ekibinin de bu stili tercih etme sebebi bu. Lost'un *detaylarda* gizli olduğunu oyunda da gösterecekler. Meraklı oyuncular mükâfatlandırılacak (ki sanırım bunlar daha fazla 'soru işareti'nden öte gitmeyecektir) ve dizide görülmedik, bulunmadık veya dikkat çekmeyen noktalar oyunda verilecek. Bunların başında da Black Rock, Swan'ın manyetik duvarı ve diğer ambarlar geliyor şüphesiz. Oyun, dizinin başladığı yerden yani ilk sezondan başlayıp üçüncü sezon ile sonlanacak. Toplamda sekiz ana başlık altında gruplanacak görevlerimiz. Bunlar; 'kazadan kurtulanları bul', 'kameranı bul', 'kampı koru', 'ambara git', 'arkadaş yok', 'Henchman'le yüz yüze gel', 'kurtulanlara ihanet edecek misin' **V**e 'adadan kurtul'. Artık adadan kurtulur muyuz kurtulmaz mıyız, orasını öğrenemedik ama Black Smoke denilen ne idüğü belirsiz dumanla başımızın bir hayli dertte olacağını biliyoruz.

OYUN VS DİZİ

Edindiğimiz bilgilere göre görevler göz kamaştıracak bir çeşitliliğe sahip değil. A'dan B'ye git, fotolar üzerindeki ipuçlarıyla bir bulmaca çöz, makine-

OYUNDA GÖRECEĞİMİZ YENİ YÜZLER



ELLIOTT MASLOW
Gazeteci, fotoğrafçı. 36 yıl önce Washington-Point Roberts'ta doğdu. 20'li yaşlarında Elliott Amerika'dan ayrılıp dünyayı turlamaya ve hikaye peşinde koşturmaya başladı. Sevecenliğiyle ve kendine hizmet edilmesini sevmesiyle tanınan Elliott, tuttuğunu kopartan, peşine düştüğü hikayeyi mutlaka çözen biri.
Hangi aktörden esinlenildi: Clive Owen, Christian Bale, Mel Gibson.
Hangi filmlerden esinlenildi: Under Fire, Salvador, Year of Living Dangerously War Photographer (belgesel).



LISA GELLHORN
Gazeteci, 29 yaşında ve New York-Albany doğumlu. Lisa, Elliott ile dört yıl beraber çalışmış. Yıllar önce ortak yaptıkları bir iş sonrası birbirlerine aşık olmuşlar ama altı ay kadar sonra Elliott'un kör hırsı Lisa'nın bu ilişkiyi bitirmesine neden olmuş. Adadaki kaza sonrası kaderlerinin yeniden birleşmesi kaçınılmaz.
Hangi aktristen esinlenildi: Rachel Weisz, Diane Lane



HENCHMAN
30 yaşında ve Kanadalıdır. Savo adında bir patronun yardakçısıdır. Birçok illegal işte rolü vardır. Savo'yu sever, sayar çünkü geleceğini ona borçludur (geleceğin de böylesi yani!). Savo'nunsa her zaman 'bilinmez' kalması gerekmektedir ama Elliott adada Savo'nun fotoğrafını ele geçirir. Henchman o fotoyu bulmalı, yok etmeli ve Elliott'u öldürmelidir. En büyük düşmanınızla tanışabilirsiniz!
Hangi aktörden esinlenildi: Vinny Jones, Benicio Del Toro



ZORAN SAVO
52 yaşında, Boşnak bir diplomattır. İngiltere'de eğitim almış ve orada yükselmiştir. En pisinden bir silah kaçakçısıdır. Ölümcüldür. Korkusuzdur. Diplomat ve kaçakçı olduğundan yüksek mertebelerde hem saygı görmektedir hem de sözü geçmektedir. Ta ki Elliott ve Lisa kendisine bulaşana kadar.
Hangi aktörden esinlenildi: Terence Stamp



DİĞER KARAKTERLER
Kazadan kurtulan Jack Shephard, Kate Austen, John Locke, James "Sawyer" Ford, Sayid Jarrah, Hugo "Hurley" Reyes, Jin-Soo Kwon, Sun-Hwa Kwon, Charlie Pace, Claire Littleton, Mr. Eko, Michael Dawson, Walt Lloyd, Ana-Lucia, Shannon Rutherford, Boone Carlyle karakterleri de oyunda gözükecek. The Others'tan ise Ben Linus, Juliet Burke, Tom, Mikhail Bakunin ("Patchy"), Dr. Candle listede yer alan diğer karakterler.

LOST
THE VIDEO GAME

ARTIK ADADAN KURTULUR MUYUZ, KURTULMAZ MIYIZ ORASINI ÖĞRENEMEDİK AMA BLACK SMOKE DENİLEN NE İDÜĞÜ BELİRSİZ DUMANLA BAŞIMIZIN BİR HAYLİ DERDE GİRECEĞİNİ BİLİYORUZ

>> nin eksik çarkını tak ş**E**klinde özetlenebilir. Tabii Ubisoft'a göre bu bir eksiklik değil. Dizide de karakterler bundan farklı şeyler yapmıyorlar(mış) ve asıl oyuncuyu avlayacakları yer, oynanış ve detaylarmış. Ben oynanışın, eldeki veriler ışığında, çok iyi çıkacağını düşünmüyorum. Zıpla, tırman ve koş. Bunların dışına ne kadar çıkabileceğimiz meçhul. Çatışma sahneleri olacak mı (ki Other**S**'ın kampına girip Ben'i kaçıracağımız bir görev olacak) olacaksa da dövüş sistemi nasıl, hadi kontroller konsollara güzel yedirildi ama ya PC'ye... Bunun gibi endişe u**Y**andıran soruların ne kadarı bizim evhamımız, göreceğiz. Bu konuda büyük beklenti içine girmek sizi biraz sarsabilir, aman diyeyim. Zaten kulislerde k**O**nuşulanlara bakılırsa oyun Sony'ye zar zor beğendirilmiş. Hatta başta PS3 için Lost hazırlanmasına karşı çıkmış. Tabii ABC gibi dev bir kanalı arkanıza alırsanız Tetris Revol**U**tion'ı bile PS3'e çıkartabilirsiniz. Sony'yi de ikna eden bu olmalı… Detaylar hakkındaysa Ubisoft ser verip sır vermiyor. Tek söylenen, dizinin y**A**zar ve yapımcılarının büyük katkı sağladığı ve oyunun son halinden bir hayli memnun kaldıklarıydı. "Detay vermem" diyorlar tabii ama oyunun trailer'ına bile birkaç mili**S**aniye gözüken bir mesaj koyuyorlar. Locke bilgisayarı kullanırken ekranda yeşil harflerle "bizi bul ve biz de sana yolu gösterelim…" yazısı çıkıyor. Bu yazı da Locke'ın neden bu kadar adayı sa**H**iplendiğini, onun sözünü dinlediğini ve kimsenin adadan ayrılmamasını sağladığını açıklayabilir. Umarız dizide göst**E**rilmeyen bu kısmı oyunda görürüz.

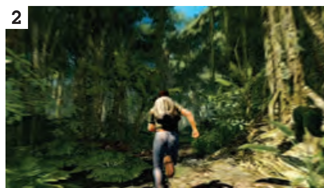
TV dizisinden tanıdığımız neredeyse tüm ün**L**ü yüzleri oyunda görebileceğiz. Ama hiçbiri oynanabilir karakterler olmayacak. **O**nlarla diyaloglar eşliğinde iletişime gireceğiz. Gerektiğinde yardım edeceğiz, gerektiğinde yardım isteyeceğiz. Dizinin akılda kalan sahnelerinde biz de olacağız mesela. Kamp alanlarındaysa akıllı da**V**ranmamız gerekecek. Zira her an kazazedelerin şüphesini çekip Others muamelesi görme ihtimalimiz var. Diy**E**lim karşı tarafın bir isteği, dileği, öğrenmek istediği bir şey var. Ketumluk etmek yerine sizden isteneni yaparsanız o kişiyle kanka olabilecek kıvamı tutturdunuz demektir, fırsatı kaçırmayın. **D**iyalog sisteminde dört ana konu başlığı olacak: Genel, görev, eşya ve değiş-tokuş. Tabii Ubisoft bunları başarabilmek için çok şık bir diyalog sistemi kurmalı, üstüne de etkilere çok iyi tepki veren bir yapay zekâ yazmalı.

BİR UMUT...

Yazı genelinden de anladığınız gibi 2008'in en iyi adventure'ı olmaya aday değil Lost. Ama Ubisoft da elinden geleni ardına koymamışsa Lostkolikleri epey oyalacak bir oyun bekleyebiliriz. Sorun çıkmazsa Şubat ayı bitmeden o adaya düşecek ve **Jacob**'ın sevgisiyle *wSdT^4/$~^1tYv* (çok gizemli bitirmek istedim de yazıyı).







1- İşte o kumsal… İnsanın evindeki koltuğundan kalkıp gidip çakılası geliyor.

2- Yaaaa! Dedik sana egzotizm peşinde bilmediğin yerlere gitme diye değil mi?

BİZCE LOST'UN SIRRI NEDİR?

Volkan: Lost'un olayı şudur; Sezon 4 öncesi artık elimizde bir Casimir Efekt bilgisi vardır. Casimir Efekt de wormhole'ların oluşabileceğini 'teoride' savunmaktadır (bkz. Orientation videosu; ikinci tavşanın belirmesi). Bilgisayara girilen numaralar oluşan manyetik etkiyi boşaltmaya yaramaktadır. Böylece wormhole'ler kontrol altına alınmıştır. Desmond bunu yapamayınca da bir wormhole aracılığıyla 815 seferli uçak adaya düşer. Others, wormhole'leri kontrol edebildiğinden zamanda yolculuk yapabilmektedir (Richard'ın yaşlanmaması mesela). Beyin yıkama sahnesinde de zaten "Only fools are enslave by time and spice" geçmektedir. Kara duman da bir güvenlik sağlayıcıdır ama manyetik etki onu mutasyona uğratmış kontrolden çıkarmıştır ve bir nano harikasıdır.

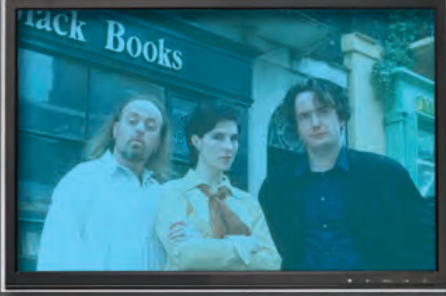
Sinan: Dört parmaklı heykeli hatırlıyor musunuz? Bence sır oradan başlayarak çözülecek ve Atlantis veya benzeri bir kadim bir uygarlığa bağlanacak. Adadaki manyetik anomaliler bu uygarlığın kalbindeki, çok gelişmiş bir enerji kaynağının sonucu. Ve bu enerji kaynağı, insanı ölümsüz yapmaktan, tüm dünyayı değiştirecek bir yıkıma sebep olmaya kadar her şeye kadir. The Others (Dharma Project'tekileri öldürenler) de bu adayı daha önce bulmuş tipler ama enerjiyi tam olarak anlayamamışlar ve Locke'u bu konuda bir mesih olarak görüyorlar... Bakalım, Lost'u sağmal ineklikten çıkartıp da esas hikayeye ve 1. ve 2. sezonun kalitesinde hikaye akışına dönebilirlerse, hep birlikte göreceğiz.

Serpil: Şimdi Lost'un bütün numarası, izleyenlerin ürettiği teorileri çürütmektir bana kalırsa. Adanın kocaman bir deney alanı ve Others'ın da proje sorumluları olduğuna herkes iknâ olur, hemen senaristler ortaya bir "Others'ın insanları da buradan kurtulmak istiyor" hikâyesi atarlar. Biraz vakit geçer, "haa, dünya bir felaketle yokolmuş, kalan üç beş insanı buraya toplamışlar. Ben abi aslında insan soyunu sürdürmeye çalışıyor" fikri yaygınlaşır. Hoop, senaristler bu kez de adadan çıkıp gidenleri gösterir, "hayır yine bilemediniz ki :)" diye sırıtarak. Yani asıl hikayeyi Lost'un yazarları da bilmiyor, sadece bizim uydurduklarımızı yalanlayacak şekilde çevirip duruyorlar.

Tuğbek: Ne teorisi? Yazar grevini destekliyoruz, teori filan üretmiyoruz.

DiZiLER

Gelin kabul edelim: Hepimiz bir şeylerin “kolik”iyiz. Kimimiz oyunların, kimimiz ekstrem sportların, kimimiz de dizilerin. Evet, diziler! Hazır Lost’un oyunundan bahsetmişken ve hazır, alıştığımız birçok dizi Hollywood yazarlarının grevi yüzünden bitme tehlikesiyle kaşı karşıyayken, size izleyecek alternatif ama çok iyi dizi tavsiyelerinde bulunmak istiyoruz. Soğuk kış gecelerinde çekin pufları ayağınızın altına, alın bir kase dolusu mısırı kucağınıza ve bizim bizzat hastası olduğumuz bu dizileri seyredin. Akşam boş boş kanallar arasında zaplamaktan çok daha iyi değil mi böylesi?





































TWIN PEAKS

BİR ZAMANLAR TRT'DE LYNCH DİZİLERİ VARDI...

Bir dizi düşünün ki yönetmeni *Lost Highway, Mulholland Drive ve Dune* gibi klasiklere imza atmış, her filmiyle tüylerimizi diken, beynimizi hallaç pamuğu eden David Lynch olsun. Başrolde Dune'ün Paul Atredies'i, Deperate Housewives'ın Orson'u Kyle MacLahan. Diğer oyuncuların hepsi de bir yerlerden tanıdık. X-Files'ın Fox Mulder'ından, Desperate Housewives'ın Mary Alice'ine, Stargate SG-1'ın General Hammond'undan, Scrubs'ın Dr Molly'sine kadar.

Bu muhteşem kadroyu bugüne kadar yazılmış en sıra dışı dizi senaryolarından birinin içine yerleştirin. Sonucun televizyon tarihinin en iyi yapımlarından biri olması kaçınılmaz. Dışarıdan bakınca oldukça sıradan gözüken Twin Peaks kasabasında geçiyor dizi. Bu sessiz ve sakin kasaba Laura Palmer isminde genç bir kızın ölü bulunması üzerine karışıyor. Genç kızın ölümünü araştırmak üzere kasabaya gelen Dale Cooper isimli FBI ajanı (Kyle MacLahan) cinayetle birlikte kasabanın sırlarını da araştırmaya başlayınca, bunun sıradan bir cinayet olmadığını anlıyor. Hem biz hem de Ajan Cooper tam olayları çözmeye yaklaştıkça gerçek bizden uzaklaşıyor. Dizinin her bölümü, bazı soruları cevapladıkça daha fazlasını yerleştiriyor zihnimize. Bir yerden tanıdık geliyor mu? Evet, Lost'un ilham kaynağı olan diziden bahsediyoruz.

Ne yazık ki yayınlandığı zamanda önce çok ses getiren İkiz Tepeler, Amerikan seyircisine ağır geldiği için ikinci sezonu sırasında iptal edilmiş. İptalinden önce Laura Palmer'ın cinayeti dahil önemli noktaların gün ışığına çıkmış olması tek tesellimiz. Gerçek değeri sonradan anlaşılan dizi Amerika'da halen tekrar tekrar yayınlanıyor.

Sinemanın aksine televizyon yapımları genelde çok hızlı eskiyor. On sene önce severek izlediğiniz bir diziye dönüp baktığınızda "neden izlemişim ben bunu?" diyebiliyorsunuz. Ama yayınlandığı ilk tarihten bu yana geçen 18 seneye rağmen İkiz Tepeler hala eşsiz bir dizi. Lynch filmlerinden müptela olduğumuz o garip, insanı rahatsız eden gizemli hava bence onu eşsiz kılıyor. Bu gizemli hava yetmezmiş gibi karakterleri çözmekte de en az Ajan Cooper kadar zorlanıyorsunuz. Akıl oyunları oynuyor sizinle İkiz Tepeler. Eğer TRT'de yayınlandığı zamanlara yetişemediyseniz bile mutlaka bir yerlerden edinip izlemelisiniz. Piyasada DVD'si bulunabiliyor ve Türkçe altyazısı da var. ***- Tuğbek***

DURUM RAPORU
Tür: Gizem / Korku / Suç
İlk yayınlanış: 8 Nisan 1990
Kaç sezon: 2
Durum: Bitti

LITTLE BRITAIN

"DUST? ANYBODY? NO? DUST?"

Monty Python'dan bu yana İngilizlerin yaptığı en komik şey! Matt Lucas ve David Williams isimli iki dâhinin yarattığı dizi 20 kadar enteresan karakter üzerine kurulmuş küçük skeçlerden oluşuyor. Karakterlerin her biri diğerinden tip ve üstelik hepsini de Lucas ve Williams oynuyor. Üç sezon ve 20 bölüm yayınlanan dizinin her bölümünde 5-10 skeç var. Ancak öylesine komikler ki daha üçüncü skeçte ya koltuktan düşme ya da karın ağrısı sebebiyle kendinizden geçmiş oluyorsunuz. Espriler öylesine cesur ve İngiliz toplumunu öylesine tiye alıyor ki, bunu bizde yapsalar bu adamları linç ederlerdi demeden edemiyorsunuz. Bu yüzden homofobisi olanlar, yaşlı insanlarla dalga geçilmesini sevmeyenler uzak dursun. Ama komedinin kemiği yoktur diyorsanız bundan daha komik bir şey bulup da izlemeniz pek mümkün değil. Sizi o kadar saracak ki günlük yaşamda en sık kurduğunuz iki cümle "Yeah I know!" ve "Computer says nooo..." olacak. Oyungezer ekibinin en çok güldüğü, en uzun süre ağzından düşürmediği şey oldu Little Britain. - *Tuğbek*





DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 9 Şubat 2003
Kaç sezon: 3
Durum: Bitti



ROBOT CHICKEN

KFC TAVUĞU BİLE BÖYLE EZİYET GÖRMEDİ

Seth Gren, Matt Senreich ve Alex Buckley tarafından yaratılan Emmy ödüllü Robot Chicken, stop motion tekniğiyle hazırlanan kısa skeçlerden oluşuyor. Seriye adını veren robot tavuk ise sadece giriş bölümünde karşımıza çıkıyor. Yolda ezilerek can vermiş bir tavuğu alan çılgın bilim adamı, laboratuarında tavuğu tekrar hayata döndürüyor bir robota çevirerek...

Uçuk kaçık şovun biraz kuru bir mizah anlayışı var. Sınırları zorlamaktan hiçbir zaman çekinmemesi dizinin Cartoon Network'ün AdultSwim kanalında yer almasına neden olmuş. Ama dizinin asıl olayı sinema, televizyon ve aklınıza gelebilecek hemen her şeyle başarılı bir şekilde dalga geçilmesi ve bunu yaparken gerçek oyuncular yerine oyuncakların ve aksiyon figürlerinin kullanılması. İşin ilginç yanı skeçlerde yer alan ünlülerin neredeyse tamamı kendi seslendirmelerini yapmışlar. George Lucas'tan Gene Simmons'a kadar yüze yakın ünlü isim konuk listesinde yer alıyor. Şu aralar 3'üncü sezonu yayında olan şovun ilk iki sezonu DVD olarak satışa sunuldu. Tamamını izlemeseniz bile Star Wars özel bölümünü mutlaka bulup izlemelisiniz. ***-Jesuskane***

DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 20 Şubat 2005
Kaç sezon: 3
Durum: Devam ediyor

30 ROCK

ROCKFELLER 30'A BİR BÜYÜK PİZZA LÜTFEN

Komedi dizilerini seviyorsanız ve taze bir şeyler arıyorsanız ilk adresiniz olmalı 30 Rock. NBC'nin "Rockfeller 30" adresindeki binasından ismini alan dizi, canlı yayınlanan "The Girly Show" ve onu hazırlayan ekibin etrafında dönüyor. Şovun kendisi "Saturday Night Live"ı andırıyor. Zaten SNL'in eski başyazarı Tina Fey tarafından yaratılmış ve başrol oyuncusu da o.
Kendi halindeki bu şov programı "nerd" tipler tarafından hazırlanmaktadır. Ama bir gün başlarına beyaz eşya endüstrisinde yükselmiş Jack Donaghy (Alec Baldwin) isminde kurt işadamı bir patron gelir. Yeni patronun ilk icraatı başrole dünyanın en gereksiz hiphopçu kılıklı, yıldızı sönmüş serserisi Tracy Jordan'ı (Tracy Morgan) getirmek olur. Başta şovun yöneticisi Liz Lemon (Tina Fey) olmak üzere ekip (yani nerd sürüsü) ayaklanır. Ama olaylar geliştikçe hem Donaghy'ye hem de Jordan'a alıştıklarını fark ederler.
30 Rock'ı diğerler komedi şovlarından ayıran iki özelliği var. Birincisi zekice hazırlanmış, muhteşem espriler, ikincisi her bölümün sadece 20 dakika sürmesi. Dizi bu kadar kısa bir süreye o kadar çok espri sığdırıyor ki bir an olsun sıkılmıyorsunuz. - *Tuğbek*



DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 11 Ekim 2006
Kaç sezon: 2
Durum: Devam ediyor



STARGATE: ATLANTIS

AMAN KAPI EŞİĞİNE DİKKAT

SG1'a girmekten korkuyorsanız haklısınız. 10 sezonluk bir diziye en baştan girmek herkesin harcı değil (çaktırmadan gaz mı veriyorum ne?). Ama Atlantis öyle mi ya? Çıtır çerez gibi izleniyor.
Stargate SG1'ın budağı olan Atlantis, kutuplarda yeni bir yıldız kapısı bulunmasıyla başlıyor. Çoğunluğu bilim adamlarından oluşan bir ekip bu geçitten gönderiliyor ve kayıp şehir Atlantis'i buluyor. Ama sorun şu ki, Atlantis dünyamızda değil, bambaşka bir galaksidedir, tıpkı efsanedeki gibi okyanus altındadır, tamamen terk edilmiştir ve onu milyonlarca tonluk okyanustan ayıran tek şey olan enerji kalkanı da çökmek üzeredir.
SGA'nın ikinci sezonunun ortasında senaristlerin başına bir şeyler geldiğine inanıyorum. 3. sezondan itibaren ve 4. sezonda ayyuka çıkan hikaye tekrarı, açık nokta ve gereksiz uzatmalar var. Son yılların en iyi trendi olan "büyük bir senaryonun bölüm bölüm devam etmesi" de SGA'nın son iki sezonunda ortadan kalktı gibi bir şey. SG1'ı seyretmediğimden bilemiyorum, belki Stargate'in genel yapısı böyledir ama sıradan bir dizi haline döndü Atlantis son yılda.
İyi bir bilim kurgu dizisi arıyorsanız, ilk iki sezonundan memnun kalacaksınız. Ama devam etmeye karar verirseniz, çok fazla bir şey beklemeyin. ***- Sinan***

DURUM RAPORU
Tür: Bilim kurgu
İlk yayınlanış: 16 Temm. 2004
Kaç sezon: 4
Durum: Devam ediyor





THE IT CROWD

AAA! BU BİZİZ BE!

Bilgisayarda iş yapıp para kazanan, bilgisayarda oyun oynayıp eğlenen, bilgisayarla sipariş verip karnını doyuran, bilgisayardan arkadaş edinip sosyalleşen insanlar, yangın çıktığında ne yapar? Ne yapacak, itfaiyeye telefon etmek yerine e-mail atar. Acil durum olduğunu belirtmek için de dokuz tane kadar ünlem koyar "Konu" kısmına.

The IT Crowd herkese değil, ama sanıyorum bu satırları okuyan herkese hitap edebilecek türden bir dizi. Size uyup uymadığını anlamak için şu tek soruluk testi uygulamanız yeterli: Günde kaç saatiniz bilgisayar karşısında geçiyor? Yanıtınız 12 ya da daha fazlasıysa, bravo! Bu diziyi izlemeye hak kazandınız.

İki tanesi "geek" sözcüğünün vücut bulmuş hali olan, bir tanesi ise bilgisayarın açma-kapama düğmesi dışında hiçbir şeyine hakim olmayan üç kişilik bir IT (bilgisayar) departmanı komedisi bu IT Crowd. Sadece 6 bölümden oluşan ilk sezonu izlerken, yarılarak güldüğünüz bazı muhabbetlerin, aslında kendi hayatınızdakilere ne kadar benzediğini fark ettiğinizde daha da fazla gülmeye başlıyorsunuz. Üç kişilik ekibimiz, kimse IT'cileri sevmediği için koca şirketin yeraltındaki depo bölümünde, bir odada barınmak zorunda. Ve bütün işleri, şirketin bilgisayar konusunda hiçbir şey bilmeyen diğer elemanlarına telefonda "açıp kapamayı denediniz mi?" diyen bir bant dinletmek.

Üçlünün kendi aralarındaki ilişkileri kadar şirketin geri kalanıyla yaşadıkları da izleyene bir yerlerden tanıdık geliyor. Hiçbir kalıba sığmayan tek karakter ise büyük patron. Her gün bir tarafından uydurduğu yeni şirket politikalarıyla çalışanları hayatından bezdiren bu patron, bizim de ilham kaynağımız (*ne diyorsunuz, taş mı atıyorsunuz hamfendü? – Sinan*).

IT Crowd'un 16 bölümlük ikinci sezonunda "geek" esprileri ufak ufak azalmaya başlayıp daha çok ilişkiler öne çıksa da ilk 6 bölümde karakterleri iyice içinize sindirmiş olduğunuzdan (ve sanırım sinirleriniz gevşediğinden) gülmeye, eğlenmeye devam ediyorsunuz.

Bu sayfaların birinde bahsettiğim Black Books'la da ortak bir noktası var IT Crowd'ın. İkisinin yönetmeni de yetenekli İrlandalı televizyoncu Graham Linenan (bir bölüm Little Britain yönetmişliği de vardır). Yani konuları tamamen alakasız olsa da, bu iki diziden birini sevdiyseniz, tereddüt etmeden diğerine de zıplayabilirsiniz. ***-Serpil***

DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 3 Şubat 2006
Kaç sezon: 2
Durum: Yeni sezon bu yıl başlıyor



CARNIVALE

MODERN ÇAĞIN EN GÜZEL KARA MASALI

DURUM RAPORU
Tür: Fantastik
İlk yayınlanış: 14 Eylül 2003
Kaç sezon: 2
Durum: Bitti

1930'ların sonu Amerika'sında Büyük Buhran yüzünden sefalet tüm ülkeyi ele geçirmiş, ekonomik çöküş sonrası bankalar çiftçi ve işçileri sömürmeye başlamıştır. İnsanlar kıyametin geldiğine inanmaktadırlar… Fakat bilmiyorlardır ki, kıyamet gerçekten de kapıdadır. İyiliğin ve kötülüğün yeryüzündeki temsilcileri ilk insandan beri savaşmaktadırlar. Lakin ne Cennet galip gelebilmiştir, ne de Cehennem ve bu ikisinin son temsilcilerin büyük karşılaşması yakındır. Dizi bir banka yüzünden her şeyini kaybeden Ben'in tüm ülkeyi dolaşan, gizemli ucubelerden oluşan bir karnavala katılmasıyla başlar. Karnavalda yaşanan esrarengiz olaylar ve sonradan olaylara dahil olan rahip Justin'le beraber Carnivale izleyiciye son yılların en büyük senaryo şölenlerinden birini sunuyor. Yayıncı HBO'nun inanılmaz yanlış kararıyla yalnızca iki sezon sürdü ve çok heyecanlı bir yerde kesildi dizi. Bu muhteşem diziyi bana resmen zorla izleten L. Goshin'e sonsuz teşekkürler. ***- Göker***



JERICHO

SANIRIM ÇOK KÖTÜ BİR ŞEY OLMAK ÜZERE

Jericho, başlangıçta çok salak bir diziydi. "Sen Amerika'nın orta yerinde, tüm büyük şehirlerden uzakta bir kasabanın sakini ol, 15-20 mil ötende nükleer bir patlama ve mantar bulutu gör, dış dünyayla iletişimin kesilsin. Kasaba dışında ne olup bittiğinden hiç haberin olmasın. Daha sonra elektrik kaynakları tükensin, markette her şey bitmeye başlasın ama "morali düzeltelim" diye kasaba meydanında toplaşıp parti yap. Elektrik tükensin, benzin için millet birbirini yemeye başlasın ama kilisede 150 tane mum sürekli yanıyor olsun. Ulan aptal mısınız?! Kaynaklarınızı dikkatli harcasanıza! Har vurup harman savurmasanıza! " demeden edemiyorsunuz. Neyse ki sezonun sonlarına doğru çok iyi toparlıyor dizi. "Hayatta kalmak için her şey mübah" kuralı acı bir şekilde yürürlüğe giriyor… Hatta son 3-4 bölümde olaylar o kadar gerçekçi oluyor ki, bana "bir nükleer savaş çıksa ve kurtulsak aynı şeyleri yaşarız herhalde" dedirtti. - *Sinan*

DURUM RAPORU
Tür: Drama / Gizem
İlk yayınlanış: 20 Eylül 2006
Kaç sezon: 1
Durum: 2. sezon Şubat'ta



BLACK BOOKS

EDEBİYAT SEVMEYEN KİTAPÇI

Bol bol *According to Jim*, *Everybody Loves Raymond*, *Two And A Half Men* izledikten sonra Black Books'un ilk bölümünü izleyin. Kendinizi bir başka gezegene ışınlanmış gibi hissedeceksiniz. İngiliz sit-com'larının tipik mizah anlayışının üstüne bir parça "Irish-cream" ekleyen bir dizi Black Books. Hayatından bezmiş Bernard Black, Mesih-asistan kırması elemanı Manny, 30'larının ortasına gelmiş ama düzenli bir ilişki tutturamamış arkadaşları Fran ve kâr etmek dışında her şeyin mümkün olduğu Black Books kitapçısı çevresinde geçiyor bütün hikâye. Toplam üç sezon yayınlanan dizinin, tekrar tekrar kullanılan ve en eğlendiren yanı, ana karakterimiz Bernard'ın içmek dışında her şeye karşı ilgisizliği ve hatta düşmanlığı. Müşterilerini süpürgeyle kovalayan, "acil çorap katlama" bahanesiyle vergi işlerini geciktiren, kapıya elektronik kilit tertibatı taktırıp kitap satmaktan kurtulan bir karakterden bahsediyoruz. Böylece dizinin en talihsizi de Black Books dükkânının ta kendisi oluyor. Black Books, bir kez havasına girdiniz mi yarılana kadar gülebileceğiniz, tek oturuşta bir sezonu izleyip bitirebileceğiniz bir dizi. İdareli izleyin. *-Serpil*

DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 29 Eylül 2000
Kaç sezon: 3
Durum: Bitti



FIREFLY

DÜNYAYI ANLAMAK İÇİN UZAYA ÇIKIN

Buffy the Vampire Slayer, Titan A.E., Alien Resurrection, Toy Story isimleri size bir şeyler ifade ediyorsa Joss Whedon'a da yabancı değilsiniz demektir. Pek çok başarılı yapımın arkasındaki adam Whedon'un başarılı dizilerinden biri de Firefly. Amerika'nın denyo izleyici kitlesine ağır gelmesi yüzünden ikinci sezonu göremeyen bu bilim kurgu dizisi, dünyanın dört bir yanında ciddi bir fan kitlesine sahip.

Günümüzden 500 yıl sonrasında geçen Firefly, Kaptan Malcolm Reynolds ve ekibinin, Firefly sınıfı gemileri Serentiy'yle çıktığı maceraları konu alıyor. Whedon, Amerikan İç Savaşı'ndan esinlenerek yarattığı bu evrende, galaktik savaş sonrası Malcolm'un bir araya getirdiği ekibin başından geçen olayları anlatıyor. Her daim varlığını hissettiren Western atmosferiyle kendinden bahsettiren Firefly, izleyiciye yaranma derdi olmayan bir dizi. Ne karakterleri ne de evrenin özellikleri izleyicinin gözüne sokulmadan, sanki içinde bulunulan dönemde çekilmiş gibi bir tat alıyorsunuz izlerken. İyi oturtulan karakterler ve mantık sınırlarını fazla zorlamadan yaratılan gelecek, izlemesi gayet keyifli bir macera çıkartıyor ortaya. Karakterlerin "bu komik olsun", "şu da bilmiş olsun" şeklinde klişe bir sistemle dağıtılmaması, Serenity tayfasının başından geçen olayları daha gerçekçi kılıyor. Zoraki diyalogların bulunmaması, hatları çok keskin olarak yaratılmış gibi duran karakterlerin gerçek yüzlerini izleyiciyle yavaş yavaş paylaşması, ani ve şaşırtıcı çıkışları ile heyecanı yüksek tutmayı bilmesi serinin diğer artılarından. Firefly'ın en ilgimi çeken yanı, insanlığın galaksinin dört bir yanına dağılmış olmasına rağmen, uzaylı ırk kastırmasının kesinlikle bulunmuyor olması. Serinin ansızın sona erdirilmesi Whedon kadar oyuncuları da mutsuz etmişti. Neyse ki 2005 yılında çekilen "Serenity" adlı sinema filmiyle dizide yaratılan esrar perdesi bir nebze olsun aralandı. Aman diyim, filmi diziden sonra izlemeyi unutmayın! *-Jesuskane*

DURUM RAPORU
Tür: Bilim kurgu / Western
İlk yayınlanış: 20 Eylül 2002
Kaç sezon: 1
Durum: Bitti



MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

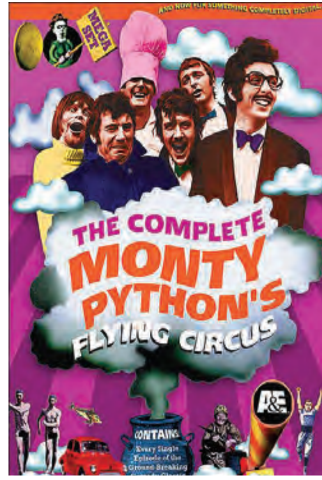
HİÇBİR SÖZCÜK ONU ANLATMAYA YETMEZ

İngiliz aksanını seviyor olabilirsiniz, İngiliz edebiyatını, İngiliz birasını ve hatta İngiliz futbol takımlarını da seviyor olabilirsiniz ama bütün bunların ötesinde İngilizlerin bir özelliği var ki zannımca herkesin önünde şapka çıkartması gerekir: İngiliz mizahı.

İngiliz mizahı denince akla gelen ilk dizilerden biri Monty Python. Her bölümde konu olarak birbirinden bağımsız küçük skeçlerin bulunduğu dizi, 1969-1974 tarihleri arasında BBC kanalında yayınlandı. Dizinin en büyük özelliği aradan neredeyse 40 sene geçmiş olmasına rağmen, bugün bile izlerken karnınızı tuta tuta gülme garantisi vermesi. South Park'ın yaratıcılarının da Monty Python'dan etkilendiklerini açıklamaları bunun en büyük kanıtı.

Öyle bir Almanya-Yunanistan futbol maçı düşünün ki Alman takımında Hegel, Nietzsche; Yunanistan takımında Plato, Sokrat olsun. Bu kelli felli adamlar yerel kıyafetleriyle yeşil sahaya insin ve Arşimet "Evreka!" diye bağırarak orta sahadan topa vursun. Yaratıcı fikirler, (bizim goyunumuz henüz uçamıyor ama Monty Pyhton'ın uçan goyunlar üzerine skeçleri var) dekor, oyunculuk, ince espriler, her şeyle ve kendileriyle bile dalga geçmeleri bu dizinin gönlümüzde taht kurmasındaki en büyük etkenlerden birkaçı. Günlerce sabahlayarak çalıştığınız sınavdan ya da cuma akşamı işyerinizden çıkıp Carmageddonvari trafiği aşıp eve geldiğinizde en rahat pijamalarınızı giyip (benimkinde Betty Boop figürleri var) en pofuduk koltuğunuza oturduğunuzda tüm bu stresten uzaklaşıp kafanızı dağıtmak için en iyi seçim Monty Python.

Dizinin en kötü yanı ise Monty Python izledikten sonra mizah çıtanızın yükselmesi ve diğer komedi skeçlerine gülmekte zorlanmanız. İngiliz komedisi hayranıysanız ve hala bu diziyi izlemediyseniz çok şey kaçırıyorsunuz demektir. Eğer İngiliz komedisi hakkında pek bir fikriniz yoksa işte size mükemmel bir fırsat. Monty Python'sız hayat, Terry Wogan'sız Eurovision'a benzer! ***-Damla***



DURUM RAPORU
Tür: Komedi
İlk yayınlanış: 5 Kasım 1969
Kaç sezon: 4
Durum: Bitti

FARSCAPE

İMDAT! UZAY GEMİMİZ NEZLE OLDU!

İtiraf ediyorum, ben bir bilim kurgu manyağıyım! Mümkün olsa 3-4 ay eve kapanıp, 70'lerden günümüze kadar çıkmış tüm bilim kurguları sömüreceğim (çok para kazanırsak böyle bir şey yaparım hehe :). Farscape de "bakalım izlenmedik neler varmış?" diye ararken bulduğum bir dizi. Standart bir uzay görevi için mekikle fırlatılan sevimli astronot John Crichton, bir anomaliyle karşılaşır. Ve birden, kendisini uzayın hiç bilinmeyen bir yerinde, uzay gemilerinin saldırmakta olduğu daha büyük bir geminin yanında peydahlanır. Büyük geminin içine çekilen astronot, kendisini büyük bir askeri gücün peşinde olduğu, dört uzaylı suçlunun arasında bulur. Artık tek amacı dünyaya dönmek olan John, bir yandan da bu tuhaf yaratıklarla uğraşmak, onların saygısını kazanmak zorundadır. Tabii arkasına Peacekeeper ordusunu da takarak. Farscape'e yakıştırılamayacak tek sıfat varsa, o da "sıradanlık"tır. Her nevi acayip yaratık, son yıllarda tüm dizilerde sadece insan görmeye alışmış gözlerimize tuhaf gelecek. Ama inanın Farscape şimdiye kadar izlediğiniz en ilginç uzay macerası. Tamam, hikaye işlenişi Babylon 5 kadar iyi olmayabilir, ancak karakterler, olaylar ve uzayın bulundukları kesimi o kadar anormal ki, her bölümde "bakalım başlarına ne gelecek?" diye merak etmeden duramıyorsunuz. Fazla spoiler vermeden, bizimkilerin uzay gemisinin "hamile" olduğunu söylesem yeterli olur.

Yalnız, bölümleri toparlayan büyük hikâye dizinin çok sonlarına doğru başlıyor. Bir de bu dizi de "artık para kazandıramıyor" diye 4. sezonun sonunda bitirildiğinden, hikayeyi ve karakterleri toparlayan "Peacekeeper Wars" diye de bir film çekildi. Onu da izleyin mutlaka. ***- Sinan***



DURUM RAPORU
Tür: Bilim kurgu / Macera
İlk yayınlanış: 19 Mayıs 1999
Kaç sezon: 4
Durum: Bitti

HOUSE

Doktor House hastalıkları Sherlock Holmes edasıyla teşhis ediyor, yeniyor ve siz de bu sırada dizinin bağımlısı, Hugh Laurie'nin de en büyük hayranı oluyorsunuz. Kesinlikle en iyi hastane dizilerinden.

VERONICA MARS

Bu kadar kırma bir dizi bu kadar güzel olabilir mi? Noir çeşnilerinin üstüne Kristen Bell katarsanız oluyormuş. Veronica Mars, nedenini anlamadan bağımlısı olduğunuz bir dizi. Kesinlikle seyredilmeli.

KINDRED
THE EMBRACED

1996'da 8 bölüm olarak çekilen Kindred bugüne dek çekilmiş tek resmi Vampire: The Masquerade konulu dizi. Dizideki olaylar San Francisco prensi vampir Julian Luna'nın muhabir Caitlin'e olan aşkı ve klan savaşları etrafında geçiyor. Ve tabii ki acımasız Masquerade. Kindred bir "Vampirle Görüşme" değil ama White Wolf severler kaçırmamalı.



TERMINATOR:
SARAH CONNOR CHRONICLES

T2'de Linda Hamilton'ı gördükten sonra bu Connor modeli çok "light" kalmış. Ayrıca Summer Glau'nun karakteri ilk bölümün ortasında hatırlıyor robot olduğunu. Yine de yeni başlayan bu diziyi takip etmekte fayda var, 3. bölümden itibaren ilginçleşmeye başladı.

CALIFORNICATION

Size yüzde yüz başarıya ulaşacak bir dizi formülü veriyorum: David Duchovny (ya da çoğunuzun tanıdığı isimiyle Fox Mulder) + Nip/Tuck'tan aşağı kalmayacak açıklıkta sahneler + üretkenlik sorunu yaşayan bir yazarı anlatan son derece orijinal bir senaryo.

BLACK ADDER

Ülkemizde "Mr. Bean" olarak tanınan Rowan Atkinson'ın yeteneğini esas olarak gösterdiği Black Adder, "Adder" ailesinin İngiltere'nin karanlık çağlarından 1. Dünya Savaşı'na kadarki süreçte sürünmelerini konu alan, zekice hazırlanmış diyaloglarıyla insanı kırıp geçiren bir komedi.

GREV HANGİ DİZİYİ NASIL ETKİLEDİ?

Hollywood yazarları grevi uzadıkça en popüler dizilerin bile bitme tehlikesi baş gösteriyor. Çünkü yeni bölümler çekilemediğinden, prodüksiyon firmaları TV kanallarıyla ve oyuncularıyla anlaşmalarına uyamıyor. TV kanalları da boş kalan saatlere başka programlar koyarken, oyuncular da başka teklifleri değerlendirmeye başlıyor. Eğer aşağıdaki dizilerin yeni bölümleri için gereken senaryolar daha da gecikirse, izleyecek başka şeyler aramamız gerekebilir.

LOST (4. sezon - 16 bölüm): Sadece 8 bölümü çekilebildi. Çekimler durdu.
THE 4400 (4 sezon): Maalesef, 4. sezonun sonunda bitti.
PRISON BREAK (3 sezon – 22 bölüm): 13. bölüme kadar çekildi.
HOW I MET YOUR MOTHER (3. sezon – 22 bölüm): Sezon ortası olan 11. bölüme kadar çekildi.
JERICHO (2. sezon – 7 bölüm): 7 bölümlük 2. sezonun tamamı çekildi.
TWO AND A HALF MEN (5. sezon – 22 bölüm): Sezonun sadece yarısı çekilebildi.
SMALLVILLE (7. sezon – 22 bölüm): Sadece 12'si çekilebildi. Geleceği belirsiz.
24 (7. sezon – 24 bölüm): Başlangıcı belirsiz bir tarihe ertelendi.
FAMILY GUY (6. sezon - 22 bölüm): Yaratıcısı Seth MacFarlane de grevde olduğu için, ancak 19. bölüme kadar senaryo var.
30 ROCK (2. sezon - 22 bölüm): 10 bölüm çekildi.
ER (14. sezon [oha!] - 14 bölüm): 13 bölüm tamamlandı.
HEROES (2. sezon - 23 bölüm): Sezon ortasına kadar gelindi (11. bölüm). Sezon bitirildi.
MY NAME İS EARL (3. sezon - 25 bölüm): Ancak 13. bölüme kadar gelinebildi.
SCRUBS (7. sezon – 19 bölüm): 11 bölüm hazır.
THE OFFICE (4. sezon – 30 bölüm): 8. bölümden sonra eski bölümler tekrar edilmeye başlandı. Başrol oyuncusu Steve Carroll (Aman Tanrım 2) diziden ayrıldı.

EKRAN DIŞI



USTURAMDAN YANSIYANLAR

İntikam hiç bu kadar zarif ve karanlık olmamıştı. İntikamı alan Johnny Depp, yöneten de Tim Burton olunca, başka bir ihtimal söz konusu olamıyor zaten. İkili bu sefer de *Sweeney Todd: Fleet Sokağının Şeytan Berberi*'nde buluşuyor. Haksız yere hapse gönderilen ve sadece bu acımasız ceza için değil, karısı ile kızının başına gelenler için de intikam yemini eden Sweeney Todd, Fleet sokağındaki berber dükkanını tekrar açmak için geri döner. Ama artık burası sıradan bir berber dükkanı değildir, tıpkı Sweeney Todd'un sıradan bir berber olmadığı gibi. Berber koltuğuna oturan müşterilerden bir daha haber alınmaz. Zira Todd bu mesleğe yeni bir boyut getirmiştir: "Komple tıraş!"

Sweeney Todd aslen bir Broadway müzikali olarak adını duyurmuş bir oyun. Geçmişte de filme uyarlanmış, hatta en son 2006'da BBC için bir TV filmi olarak çekilmiş. Ama eminim hiçbiri Tim Burton'ın eline su dökemez; hele bir de usta yönetmene Oscarlı makyaj, kostüm ve yapım tasarımcıları eşlik ediyorsa. Elbette filmde Johnny Depp hakimiyeti var ama kendisine aşık olan ve etli turtalar yapan Helena Bohnam Carter'ı ve centilmen bir hayaleti canlandıran Christopher Lee'yi de unutmamak gerek.

Broadway versiyonu korkuyu komediyle birleştirerek son derece eğlenceli bir iş ortaya çıkarmış, bakalım 15 Şubat'ta Tim Burton versiyonu neler yapacak? Merakla bekliyoruz.

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER

124 - !F İSTANBUL KAPIDA
10 gün boyunca İstanbul'da bağımsızlar konuşulacak, bağımsızlar izlenecek. Sıra Ankara'ya da gelecek.

125 - CLOVERFIELD
Yeni Gulyabani mi bu? Hayır, Lost'un senaristlerinden bir New York faciası. Bayan Liberty'nin başı (kafası) belada...

126 - HIGURASHI
Shana bu ay ödümüzü patlattı... Tanıttığı animeyi izleyelim dedik ama pişmanız. Tek başımıza dolaşamaz olduk.

130 - N.E.M
Göktuğ 2007 anılarına devam etmeye niyetlenmişti ama evine gelen bir zarf, her şeyi değiştirdi...

134 - POSTA İDARESİ
Postacının çantasına bu ay sadece Goyun değil, Gedi de girdi... Mektuplar kadar onlar da şov yaptı.

138 - PİKSEL
Dum dum da dum dum! Duyduk duymadık demeyin, Doom'un hikâyesi var bu ay Piksel'de.



Bağımsızlar geliyor!

Şubat geldi çattı, !f İstanbul AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali kapımıza dayandı (ismi biraz kısaltmak gerek). Bu ay sinema tutkunları fazla mesai yapacak. 14-24 Şubat tarihleri arasında gerçekleşecek olan festival, yine çok zengin ve renkli bir programa sahip. Hit Filmler gibi dünyanın dört bir yanından iddialı yapımlara yer veren ve Fantastik Filmler gibi vizyona girme ihtimali çok düşük sıradışı yapımları içeren bölümlerin yanı sıra bu sene Art of Living ve Meksika Dalgası adlı yeni bölümlerle de buluşuyor !f takipçileri. Festivalin bu seneki etkinlik merkezi The Hall. Her türlü film dışı aktivite burada yapılacak. Her yıl büyük ilgi gören "Türkiye'den Kısalar" yarışmasına ek olarak, festival yedinci yaşına girerken "!f inspired" adlı uluslararası bir yarışma da başlatıyor. Joy Division ve New Order'dan tanıdığımız Peter Hook ise festivalin onur konuğu. 28 Şubat - 2 Mart tarihleri arasında Ankara'ya taşınacak festival için her türlü detaya www.ifistanbul.com adresinden ulaşabilirsiniz.



Hindistan kardesliği

Wes Anderson çok ilginç bir yönetmen. The Royal Tenenbaums ve The Life Aquatic with Steve Zissou filmlerini düşünüyorum da onca karakter, onca küçük hikaye nasıl orkestra edilir, nasıl bir araya getirilir? Daha da önemlisi nasıl bu kadar özgün bir mizah duygusu yaratılabilir? İşte bu uçuk kaçık filmlere bir yenisi daha ekleniyor: "The Darjeeling Limited" Birbirini tanımayan üç kardeşin, babaları öldükten sonra Hindistan'da uzun bir tren yolculuğuna çıkarak, kardeşliği keşfetme ve hayatı kavrama öyküsünü anlatan film, yine karakterleri ve renkleriyle oldukça şenlikli; özellikle kardeşleri Owen Wilson, Adrien Brody ve Jason Schwartzman'ın oynadığını ve filmin Hindistan'da geçtiğini düşünürsek. Bayağı eğleneceğiz galiba.





Kör limoncu

Kör dövüşçüden sonra "kör limoncu" diyorum. Daha doğrusu Baba Zula'nın yeni albümü "Kökler" diyor. Albümün şimdiden favori parçası olmuş durumda kendisi; tabii bunda bizzat sahneye çıkmasının da etkisi büyük sanırsam. Önceki albümlerini almış ve şu ara çok sık olmasa da bir dönem konser konser grubu takip etmiş bir Baba Zula sever olarak, albümde yeni bir şeyler aradım ama bulamadım; biraz eski tas eski hamam. Yine de yeni başlayanlar için ideal bir albüm "Kökler". Kapak tasarımı grubun "live" illüstratörü Ceren Oykut'a ait. Eline sağlık diyorum. Baba Zula albümden çok bir performans grubu olduğu için, tavsiyem albümü almanız ama özellikle gidip canlı izlemeniz; hatta izlemekle kalmayıp dansetmeniz! Zaten başka şansınız da yok (bu arada yeni Baba Zula dansözlerimiz hayırlı olsun gruba ve takippçilerine).



Artık ZOR değil

ZOR yeni bir dergi değil aslında. Sadece biz yeni duyuyoruz; yoksa 11. sayısı çoktan çıkmış durumda. Özellikle sağlam röportajlara, albüm tanıtımlarına ve konser yorumlarına yer veren bir müzik dergisi; rock ağırlıklı olduğunu söylemek sanırım çok da yanlış olmaz. Ama yazı kalitesinin dışında ilgimi esas çeken amatör yerli grupların parçalarını toplayıp CD olarak vermeleri. Bu gerçekten çok rock bir hareket. Hem müzikle uğraşanların seslerini duyurmaları hem de dinleyicilerin yeni grupları tanımaları adına önemli bir platforma dönüşebilir ZOR dergisi. Yolu açık olsun. (www.zormuzik.com)



Alternatif sesler

En sonunda Peyote'de çıkan grupları bir arada dinleyebileceğimiz bir albüm çıktı. "Türkiye'den Alternatif Rock" sloganıyla çıkan "VOL.01", Ayyuka, Kafabindünya, Grangulez gibi Peyote sahnesinde tanıdığımız birçok gruba yer vermiş. İyi de yapmış bir Pozitif tit-reşimi olan Voltaj, VOL.01 albümünü çıkartarak. Hareket alternatif sesleri duyurma adına gayet şık. Yalnız hem daha iyi gruplar, hem de albümde yer alan grupların daha iyi parçaları varken neden bazı parçalar hariç vasat bir derleme yapılmış, anlamış değilim. Neyse, yine de alın, dinleyin ve topraklarımızda alternatif müzik adına neler yapıldığına tanık olun. VOL.02 çok daha iyi olur temennisiyle...

Ne canavarı?

Filmin orijinal adı "Cloverfield" ama bizimkiler çaresiz kalıp "Canavar" diye çevirmiş. Filmin senaryosu, Lost yazarlarından ve aynı zamanda yapımcılarından Dave Goddard'a ait. Durum böyle olunca Canavar ister istemez bir beklenti yaratıyor. Zaten Özgürlük Heykeli kafasının Manhattan'ın orta yerine gümlediği fragmanıyla da tüm dünya çapında bir merak uyandırmıştı. Ünsüz oyuncuların yer aldığı ve şık amatör kamera çekimlerinden oluşan filmin konusuna dair bir şeyler söylemek zor. Nereden çıktığı belli olmayan bir canavar New York'a tabiri caizse dalar; ortalığı yakıp yıkar. Biz de bunu canavarzede New Yorkseverlerin gözünden izleriz. Kimdir bu canavar, neden güzelim New York'a ve insancıklarına saldırıyor diye izleriz. Burnuma bir 11 Eylül kokusu geliyor ama hadi bakalım. Belki de Hollywood canavar filmlerine geri dönmek için yoklama çekiyor.





Poster Üs Kurulu: "Duvarlar boş kalmasın!"

Küçüklükten beri poster hastalığım vardır. Dümdüz, boş duvarlar sıktığından yabancı oyun dergilerini keser biçer kendi posterlerimi oluştururdum. Reklâmı örselemeden kesmek ve nazikçe yapıştırmak stres kaynağı, sonucuysa çok keyifliydi. En büyük risk, bantlar duvar boyasını yıprattığı için annemle papaz olmaktı. Yapıştırdıktan sonra bana kalan ise A4 boyutundaki çakma posterin karşısına geçip Sims'deki karakterler gibi çenemi sıvazlamaktı.
Yıllar poster merakımdan bir şey götüremedi. Ama kaliteli posterlerin ulaşılabilirliği ve çeşitliliği ciddi şekilde değişti. Masamda dakikalardır evirip çevirdiğim World of Warcraft poster kitabı bunun son örneklerinden biri. 4 tanesi XXL boyutunda (bu büyük boy posterlerden bir tanesini bu ay Oyungezer'le birlikte yayıncı Panini firmasının desteğiyle hediye ettik sizlere) 10 adet poster içeren sette çoğunlukla Horde ırkının posterleri yer alıyor. Görsellerin oyundan değil de resmi WoW oyun kartlarından seçilmesi de hoş olmuş. Windows'a duvar kâğıdı yapa yapa yıprattığımız resimlerden farklı bir şeyler görmek güzel. Aralarından kişisel favorilerim Human Warlock, Female Orc Warrior, Tauren Shaman oldu. Şubat ayında piyasaya çıkacak olan ve hemen her dergi bayiinde bulabileceksiniz WoW Poster kitabını (satış fiyatı 9,90 lira olacak). Eğer siz de benim gibi duvarlarda boşluk görmekten hoşlanmıyorsanız ve sıkı bir World of Warcraft seveniyseniz, göz atmadan geçmeyin derim. -*Göker Nurbeyler*

Günlük C Vitamini



"2007 Ağustos ayında hayata gözlerini açan taptaze bir sözlük. Hala ilk günkü hızıyla büyümeye devam ediyor. Aktif yazarı 1000'in üzeride. Yazarlar arası oluşan sağlam dostluk bağları Limon Sözlük'ün temelini de sağlamlaştırıyor. Resmiyet ve mizahın mükemmel harmanı ile oluşan "resmizahi" ortam Limon Sözlük'ün yazar kalitesi ve yönetim anlayışının farkını ortaya koyuyor ve kullanıcılarına sıradan bir sözlük klonundan çok daha fazlasını sunuyor. Yazar olma niyetiniz varsa Limon Sözlük'te yazar alımının açık olduğunu da hatırlatmakta fayda var." diyor www.limonsozluk.com adresinin bizzat kendisi.

Uyarı!
Bu anime yüksek oranda korku ve siddet öğeleri içermektedir. 16 yasından küçüklerin izlemesi sakıncalı olabilir.

When They Cry -Higurashi (Higurashi no Naku Koro Ni)

LANETLİ HINAMIZAWA'YA HOSGELDİNİZ

- İPEK "SHANA" CEVAHİR



Hinamizawa Köyü'nde 1983 yazındayız. Ağustos tüm sıcaklığıyla kendini hissettirirken bu küçük yerin çocuklarının aynı anda okuduğu tek sınıfa bir genç transfer olur: Köye yeni taşınan Maebara Keiichi. Başta her şey fazlasıyla normal ve sıradandır. Hinamiza'yı çok beğenen ancak henüz iyi tanımayan Keiichi, sınıfındaki birbirinden sevimli ve güzel dört kızı arkadaş edinir: Duygusal Rena, erkek tavırlı Mion, pek şeker Rika ve şirret Satoko. Keiichi'nin hala kasabaya yabancı olduğunu gören kızlar onu hafta sonu birlikte köyü keşfe çıkmaya ikna eder. Eğlenceli (ve dikkat: hala normal) bir günün ardından herkes dağılınca Rena, Keiichi'yi "hazine dağı" dediği bir çöplüğe götürür. Bu çöplerin arasından kullanılır bir şeyler beğenip eve götürmek gibi bir huya sahip olan kız, araştırmasına başladığında Keiichi bir köşede oturmayı tercih eder.

Çok geçmeden kuşların fotoğraflarını çeken bir adam gelir ve Keiichi ile aralarında, olayların akışını o andan itibaren 180 derece döndürecek bir diyalog geçer: Keiichi'ye merakla, arkadaşının orada ne yaptığını sorması üzerine genç esprili bir yanıt olduğunu düşünerek; "Belki de uzun zaman önce oraya parçalayarak gömdüğü bir bedeni arıyordur?" der. Ancak fotoğrafçı adam son derece ciddi bir şekilde gerçekten de o olayın son derece talihsiz bir olay olduğunu, bir kolun hala bulunamadığını söyleyince Keiichi şaşkınlıktan donakalır.

SAKİN KASABANIN SIRLARI

Kime sorsa kestirilip atılan soruları, sonunda eski bir gazete bulmasıyla cevaplanır Keiichi'nin. Yazıya göre o bölgede dört yıl önce büyük bir baraj projesi söz konusu olmuş, ancak barajın Hinamizawa'yı sular altında bırakacağının ortaya çıkması üzerine halk ayaklanarak inşaatı durdurmaya çalışmıştır. Bir gece işçilerden biri linç edilerek öldürülmüş ve parçalara ayrılmış, katillerden biri ise hala bulunamamıştır. Bu olayın ardından da proje durdurulmuştur.

Bir süreliğine bu hikâyeyi unutmaya çalışan Keiichi, arkadaşlarından bir festivalin yaklaşmakta olduğunu öğrenir. Watanagashi Festivali denilen bu gece özellikle inşaat olayından sonra köy için apayrı bir önem kazanmıştır. Köyü koruduğuna inanılan tapınağın tanrısı Oyashiro-sama'nın inşaatı lanetlediği söylentileri, her sene festival gecesinde bir kişinin ölüp bir kişinin kaybolması, Oyashiro-sama'yı tam bir şehir efsanesine çevirmiştir. Keiichi ise, çevresindeki gelişmeler sonucu bu seneki kurbanın kendisi olacağını kanaatine varır ve olaylar bir anda kontrolden çıkar.

BİR KEZ DAHA

İtiraf edin: İlk satırlarda Higurashi size harem tipi bir anime gibi geldi. Merak etmeyin, ondan çok daha uzak bir kulvarda olduğunu birkaç dakika içinde çözeceksiniz. Higurashi, şimdiye kadar izlediğimiz neredeyse hiçbir animeye benzemiyor: Bazı sahnelerinde rahatsız edici seviyede vahşi ve ürkütücü, bazen ise şüpheli derecede sevimli. Seri boyunca asla kimseye güvenmemeniz gerekiyor; iki karakter konuşurken biri aniden bambaşka bir ruh haline girip o ana kadar düşündüğünüz her şeyi altüst edebiliyor ve bu değişimler o kadar ani oluyor ki bir süre sonra herkesten şüphe etmeye başlıyorsunuz. Ancak bölümler ilerledikçe fark ediyorsunuz ki, karşınızdaki eser bugüne kadar yapılmış en iyi gerilim animelerinden biri.

Serinin adı bir tür cırcır böceğinden geliyor. Ötüşünün hüzünlü bir sesi olduğuna inanılan ve "Higurashi" adı verilen bir böcek türü. Bazı sahnelerde böceklerin sesleri kulağınızı tırmalayacak derecede üzerine basılarak kullanılsa da biraz dikkatle aslında seri boyunca kritik anlarda bu "Higurashi"lerin geri planda belli belirsiz öttüğünü duymak mümkün. Yapımcılar izleyiciye bir de ilginç oyun oynamışlar: İlk sezonun ve ikinci sezonun jenerik şarkılarını dinledikten sonra ikinciyi bir de tersten dinlerseniz, ikinci şarkıdaki bazı bölümlerin aslında ilkinin tersten okunuşu olduğunu fark edebilirsiniz (deneyin, ürkütücü ama güzel).

Higurashi'nin onlarca ilginç yanından biri sürekli başa dönmesi. Yani Higurashi'nin asıl olayları 4-5 bölüm sonunda tamama eriyor, hikayenin sonunu görüyoruz, bir sonraki bölümde hikaye başa sarıp her şeyi farklı bir perspektiften anlatmaya başlıyor. Üstelik her tekrarda olaylar ve karakterler bir parça, hikâyenin sonu ise baştan aşağı değişiyor. Serinin böyle tasarlanmış olmasının sebebi bir *Doujin* oyunundan esinlenmiş olması. *Doujin*, Japonca'da "amatör çalışma" anlamına geliyor. Higurisahi'nin aslı ise yazı tabanlı bir macera oyunu. Oyunda aynı karakter ve temalarla hazırlanmış farklı senaryolar var oynayabileceğiniz. Anime de aynı yapıyı koruyor ve oyundaki bu farklı senaryoları kullanıyor.

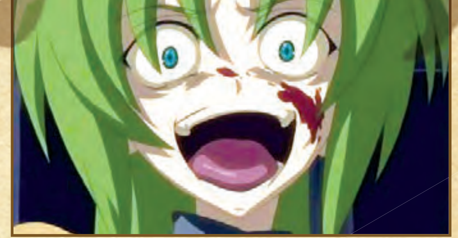


Higurashi'nin bu farklı hikâyedeki parçalarının dördü sadece gizemler ve gariplikler dolu "Soru Bölümleri", diğer dördü ise her şeyin fazlasıyla iyi bir şekilde oturtulduğu ve beklemediğiniz kadar mantıklı açıklamalar sunan "Cevap Bölümleri". Serinin ilk sezonu sadece bu soru kısımlarını, yaklaşık 4-6 bölümlük parçalar halinde işliyor. İlk bölümün daha ilk saniyesinde gördüğünüz sahne aslında o olayın sonu. Hikâyelerin başındaki normalliğe kendinizi kaptırmamanıza yardımcı oluyor bir şekilde. Ya da yeni bir bölüme geçtiğinizde size gösterilen ilk sahne genellikle bölümün sonlarına doğru bir andan alıntı oluyor. Özetle bölüm başlarındaki bu küçük parçalar ile Higurashi size, hikâye başlarda ne kadar eğlenceli görünürse görünsün işlerin bir şekilde "o sahneye" varacak kadar rayından çıkacağını söylüyor ve bu sizi meraktan öldürmeye yetiyor.

Seri boyunca, özellikle de hikâyenin ilk kez anlatıldığı ilk dört bölümde bu mutlu huzur ortamının bir kâbusa adım adım dönüşü sizi çok etkileyecek. Bazı bölümlerin kanınızı dondurup sizi korkutacağını, bazı bölümlerin fazla şiddet yüzünden rahatsız edici olacağını belirtelim. Çoğu zaman da kafanız karışacak olan bitenler karşısında. Kafanızı karıştıracak en önemli etken, büyük ihtimalle işlenen konu sona erdiğinde ve yenisine geçildiğinde hiçbir şey olmamış gibi davranılması. Şimdiden birkaç cevap kafanızda oluştuysa bile inanın, büyük ihtimalle yanıtlarınızın çoğu doğru değil. Çünkü doğru yanıtlar için koskoca ikinci bir sezon var. İlk sezonda havada kaldığını düşündüğünüz ufak hikâyelerden, aslında geçtiği sırada önemsemediğiniz detaylara, arka planda hiç de önemli değillermiş gibi görünen minör karakterlere kadar her şeyin ama her şeyin arasında bir neden-sonuç ilişkisi var ve ikinci sezonda kafanızdaki bütün soruların cevaplarını alıyorsunuz.

Çoğu kişiye göre ikinci sezon ilkinin eline su dökemez, çoğu kişiye göre ise bunun tam tersi. Önemli bir bilgi keşfedildiği sırada aniden kesilen elektrikten, bu sırada çalan kapıya, eski bir tapınak odasındayken gaipten gelen ayak seslerine kadar her türlü korku öğesini kullanıp ve bolca kan akıtmaktan çekinmeyen ilk sezonu mu seveceksiniz? Yoksa müthiş bir kovalamaca izlediğimiz, bütün eksik parçaların başarılı bir şekilde yerine oturtulduğu ve sizi sonunda fazlasıyla tatmin eden ikinci sezon mu daha iyi? O da sizin kanaatinize kalıyor. Üçüncü bir sezonun daha bu sene içinde geleceğini ve oyunlarda hala işlenmemiş bazı bölümler olduğunu da belirtmek isterim. Bu belki de Higurashi için bir tür "daha hiçbir şey bitmedi" deyişi.

Zamanında bazı olayları etkilediği düşünülerek yayınının birkaç hafta durdurulduğunu da not düştükten sonra, eğer bu yazıdaki söz konusu olaylardan herhangi biri size hitap ediyorsa Higurashi no Naku Koro ni'yi atlamamanız tavsiye edilir. Gerçekten istenilenden fazlasını verebilen ve sizi mutlaka bir yerde, bir şekilde şaşırtmayı başarabilen bir yapım; korku isteyenler için de biçilmiş kaftan. Şimdiden iyi seyirler.







2007'NİN EN İYİ ANİMELERİ

Dönüp geriye baktığımızda bu sene çok dikkat çeken, başarılı ve oldukça güzel yapımlar yayınlandı. Kimisiyle 2007 içinde tanıştığımız bu yapımlardan bazıları önceki sene başlamalarına rağmen 2007'nin büyük bir bölümü boyunca bizlerle birlikteydi. Uzun zamandır beklenen uyarlamalardan, özgün yapımlara kadar geniş bir yelpazeye dağılan bu yapımları çok özleyeceğiz.

İşte 2007 yılı içinde sona eren en iyi animeler:



- Nodame Cantabile
- Dennou Coil
- Tengen Toppa Gurren Lagann
- Seirei no Moribito
- Baccano!
- Higurashi no Naku Koro ni Kai
- Lucky Star
- Death Note
- Nana
- Code Geass Hangyaku no Lelouch

Bu listenin güzelliği 2008 için beklentilerimizi yükseltiyor. Bu sene için şimdiye kadar resmi olarak duyurulan yapımların çoğu, sevilen serilerin yeni sezonları. Böyle olunca, 2008'in önceki yıldan daha heyecanlı geçeceği fikri de giderek yayılıyor.

MTV Türkiye'de Anime Geceleri



2008'in ilk gecesinden itibaren MTV Türkiye, anime severleri sevindirecek bir uygulamaya geçiş yaptı: Basilisk'i yayınlamaya başladı. Yayından önce bir süre boyunca resmi sitesinden dünyaca ünlü iki animinin yayınlanacağı haberiyle dikkat çeken MTV Türkiye, kısa süre sonra "Anime Gecesi" adı verilen Salı ve Cumartesi akşamları yayınlanacak ilk animeyi Basilisk *(Kouga Ninpou Chou)* olarak duyurdu. Birkaç hafta sonra da yavaş yavaş çıkan söylentileri doğrulayarak ikinci serinin de Hellsing olduğu açıklandı. Birbirinden heyecanlı bu iki yapımı her Salı saat 22:00'de ve her Cumartesi 00:00'da peşpeşe MTV Türkiye ekranlarından izleyebilirsiniz.

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.
Nothing Else Matters

Karakolda ayna var

2007'YE KENDİNİ YAKARAK BAŞLAYAN GÖKTUĞ, KALİFORNİYA POLİSİNİ PEŞİNE TAKARAK KAPATIYOR

Evet gençler, geçtiğimiz ay kaldığımız yerden devam etmek istiyorum hemen. Enteresan bir yıl olan 2007'nin benim hayatıma yansıttıklarından, getirdiklerinden ve götürdüklerinden (sol bacağımdaki kıllar) bahsetmiştik geçen ay. Çok güzel bir felsefeyle olaya yaklaşıyordum. "Bir sene içinde iyi şeyler de olur, kötü şeyler de" felsefesiydi bu. Ne de mutluydum o gece yazımı yazarken... Gelin görün ki yazıyı sevgili müdürüm Sinan'a yolladıktan iki gün sonra posta kutumda güzel bir zarf buldum!!!

CALIFORNIA HATIRASI!!!!!

Hatırlarsanız iki ay önce sizlere en son California maceralarımdan bahsetmiştim. Tabii ki ufak bir detay olduğu için kırmızı ışıkta geçme maceramı girmemiştim. Ancak bu macera 2007 senesinin sonunda tam yeni yıla hazırlanırken "haşırt" diye güzel bir "Finish Him!" yaptı bana. San Diego'dan Los Angeles'a geri dönmüş, 2.5 saat araba sürmüştüm. Otelin garajına sadece bir kavşak kalmıştı, yorgunluktan ölüyordum. Navigasyondaki kadının "turn right, turn left, take left ramp" demesi artık burama gelmişti. Tam o sırada eniştemin "Göktuğ kırmızııııı!" demesiyle benim tepemde kırmızıyı görmem ve de çoktan geçmem bir oldu. Tam o anda "şlaaaaaaaaak" diye bir flaş patladı, her taraf bembeyaz oldu. Biz sandık ki o flaş polisin ilgisini çekmek için ("vay keleller vay" diyorsanız haklısınız). Ben de heyecan yaptım, iyice bastım gaza, 100 metre öteden otele döndüm, hemen park ettik ve çıktık odamıza. Biz tabii o sıra sevinç küpüyüz "hiheyhahohuy nasıl da atlattık lan herifleri!" falan diye. Neyse o gece mutlu uyumuştum en azından.

İşte biz Omaha'ya geri döndük falan. Annemleri Türkiye'ye geri uğurladım. Normal hayatıma geri döndüm. Sabah iş, öğlen yemek, akşam eğlenmek falan filan. Yeni de bir eve taşındım zaten GİM'de görmüşsünüzdür, her gün posta kutumu sevinçle açıyorum "yeni ev, yeni abonelikler" diye bir gaza gelmenin sonucu bir sürü dergiye abone olduğumdan ötürü. Her neyse işte, bir baktım Los Angeles Supreme Court falan diyor. "Bu ne lan?!" dedim, supreme falan, dondurma mı yiyoruz?... Eve gelip büyük bir heyecanla zarfı açtım ve ne göreyim? Benim "kelle-i şerif" kiraladığım arabanın içinde "s" ile başlayan bir laf söylerken belgelenmiş. Tabi arabanın önü, arkası, plakası da cabası. Benim adresim, bütün kişisel bilgilerim falan da kağıtta yazılı. Yani uzun lafın kısası herifler eliyle koymuş gibi buldular beni bir ay sonra.

381 DOLAR HATIRASI!!!

Kağıdın sağına soluna bakınmaya başladım, "ne güzel herifler albüm yapmışlar benim resimlerden" dedim ve ehuhuhe diye gülmeye başladım. Gül, gül iyi de nereye kadar gülecektim?... Kağıdın arkasını çevirinceye kadar! 381 dolar ceza!!!

Tabii 381 dolar cezayı görünce yaşadığım duyguyu anlatmaya çalışsam kelimeler kifayetsiz kalır. İlk olarak nano saniyeler içinde beynim o 381 dolarla neler alınabileceğinin bir bilançosunu çıkarttı... Bir tane Xbox Elite veya bir tane Epiphone Les Paul... 6 tane PS3 oyunu... Yeni bir monitör (alasım var, ikili yapmak için)... 762 tane hıyar (evet, hıyar burada 50 cent)... Bütün bunlar saniyeler içinde beynimden geldi geçti. Ancak o 381 dolar uçup gidecekti tabii ki... İlk aşama "ah ulan o parayla neler yapılır?" aşamasıydı... Ancak hiçbir işe yaramadı.

Dedim kendi kendime "ulan ben değildim o, eniştem sürüyor desem ne olur acaba?" diye. Ancak herifler resimleri öyle iyi çekmişler ki bendeki o 3.24 cm kalınlığındaki kaşları dünyayı bırakın uzaya çıkıp Mars'taki uzaylılara sorsanız onlar bile "aha bu herif!" diye teşhis eder, hatta parmakları varsa bir de beni işaret ederler. Yani o açıdan herhangi bir kaçış imkanı da olamadı... Bir de adamlarda tüm kayıtlarım var, direkman ehliyetimi iptal ediyorlar, arabalar için vergi ödemeye gittiğimde de plakaya yapıştırılan sticker'lardan vermiyorlar. Dolayısıyla araba süremiyorum bundan böyle. Ya o bu değil, herifler video da çekmişler, link veriyorlar, oraya girip izliyorsunuz kırmızı ışıkta geçişinizi. Sanki çok matah bir iş becermiş gibi... Yani "ben değilim o eniştem" numarasını kimse yutmayacak, orası anlaşıldı. Hem zaten Amerika'da üçkağıt yapmak en büyük hıyarlık olur, orası da ayrı bir mesele. Neyse, ikinci aşama olan "acaba ödemesem"

NOTICE OF TRAFFIC VIOLATION

The City of Inglewood Police Department

NOTICE TO APPEAR — Automated Traffic Enforcement 8763710

GOKTUG YUKSEL

Inglewood Ave & Century Blvd

WHEN: 29-Jan-08 — Time: Clerk's Office Hours Monday - Friday 8:00 AM - 4:30 PM

WHERE: Los Angeles Superior Court - Inglewood, One Regent Street Room 202A, Inglewood CA, 90301, 213-742-8860

GOKTUG YUKSEL
205 SHILLAELAGH 12
PAPILLION, NE 68046

Güzelim Los Angeles Polisi nasıl da aile fotoğraf albümü hazırlamış bana.

Use of certified or registered mail is required. Do not send your copy of the citation. Keep it for your own records.

BAIL INFORMATION

The "bail" is the amount you must pay or deposit for the charged violation.

Bail Amount: $381.00

Make the check or money order payable to The Superior Court. Write the citation number and your driver license number on your check or money order. You may deposit the bail in person or by mail.

NIGHT COURT TRIALS are not available for this citation.

Hımmm. Demek benim mahkemenin deneme sürümü henüz çıkmamış.




Hangisi çekiyor abi?

aşamasını da geçtim.

Üçüncü aşama olarak "madem SS (seve seve) ödeyeceğiz, o zaman Polyanna olalım" fantezisi yapmaya başladım. Bu arada SS yerine "eşek gibi" de diyebilirdim. Güzel Türkçemizin narin benzetmelerinden bir diğeridir. Hatta ve hatta "eşşekler gibi!" deyip vurgu da yapabilirdim. Neyse işte, başladım her zaman olduğu gibi olayın iyi yönlerine bakmaya. Normal bir insan bu gibi bir durumda ne der? "Olm o paranın senden çıkacağı varmış, çıkmış, boşver" der. Bu görüşe katiyen katılmıyorum! Milli piyango bileti mi lan o para? Yoksa sivilce falan mı, öyle çıkacağı varken çıkıyor? Kime ne kötülük etmişim ben, kimin hakkını almışım da benden para çıkacakmış? Geçin o "çıkacağı varmış" ayaklarını… O yüzden onu demedim.

Adım Thomas olsaydı "benim adım Thomas, bunlar bana komaz" diyecektim. Adım Thomas olmadığından onu da diyemedim. Kendimi boşlukta hissettim bir anda. "Benim adım Göktuğ, bana komaz" dedim, kafiyeli olmadı. "Benim adım Göktuğ, Göktuğ, hemen unuttu" dedim. Kafiyesi tuttu ancak içimdeki Göktuğ "hadi lan oradan, kendini kandır sen" dedi.

Düşündüm... Tam "ulan 381 dolardan daha da yüksek olabilirdi ceza, 381 fena değilmiş" diyecektim, onu da diyemedim çünkü dünyanın hiçbir yerinde 381 dolarlık bir kırmızı ışık cezasının olduğunu zannetmiyorum. Sonuç olarak Polyanna moduna bürünebilmek için kendime şu tesellileri buldum:

İlk olarak "abi en azından Dodge Charger'ın içinde resmimiz çekilmiş lan, karizmamız var" dedim. İyi gitti, beynimde. Tuttum yani. Ne de olsa kiraladığım araba bile American Muscle Car olduğu için "helal bana" dedim. Düşünsenize vasat bir arabanın içinde kırmızı ışıkta geçtiğinizi. En azından "arabanın hakkını verdim" Dodge Charger'la kural ihlali yaparak. Ehuehueuhe!

Sonra "ulan millet para verip fotoğraf çektiriyor, benim her açıdan fotoğrafım bedavaya çekilmiş" dedim. Teknik olarak 381 doları fotoğraf için vermiyorum nasıl olsa. Ehuehue. Bu da cuk oturdu. Ayrıca herifler resim sıralamasını da kronolojik yapmışlar, albüm gibi yani. Benim tekrar kesip montaj falan yapmama gerek kalmadı. Direkman al, koy aile albümüne.

Olaya matematiksel yönden baktım. 3 + 8 + 1 dedim, 12 etti. "Aha sayı 3'e bölünüyor lan demek ki" dedim. Sevindim... 383 gibi bir asal sayı gelseydi asabımı bozacaktı. Hem şöyle bir düşündüğünüzde 381 seksi bir sayı...
Son olarak da en mantıklı Polyanna felsefesi olan "en azından langırt diye birine gömçürmedik" dedim. Yoksa tam rezil olacaktı LA seyehati. Neyse. Olan oldu, biten bitti. Parayı ödedim, mahkemeye çıkmak zorunda kalmadım. Dersimi aldım mı? Orasını bilemem çünkü isteyerek geçmemiştim zaten kırmızıda. Cezanın geldiği günün hemen ertesi gün çeki yazıp Los Angeles mahkemesine yolladım. Böylece bir an önce para hesabımdan çekilmiş olacaktı ve benim de bu sevimsiz olayı unutmam kolaylaşacaktı. Ama unutmayın ki unutulanlar unutanları katiyen unutmazlar. Yani ben o çeki unutmaya çalışıyorum ama o çek beni hiç unutmayacak. Çünkü banka kayıtlarında hep olacak o. "Gözlerimde yaş, kalbimde sızı unutmadım seni, 381 doları eşşekler gibi ödeyen Göktuğ" diye şarkı söyleyen bir çek görürseniz, bu yazımı hatırlayın...

2007 HATIRASI!!!
Yüreğimin neşe bıcırı okurları, bu ay da yine anlatmak istediklerimi tam anlatamadan yerim doldu! :(Neyse, önümüzdeki ay devam edeceğim tabii ki. Önümüzdeki ay 2007'nin EN'lerini seçeceğim. Ama sadece oyun falan değil. Aklımda onlarca, hatta yüze yakın kategori var. Oyunlar, filmler, olaylar, "2007'deki en büyük hıyarlığım" falan gibi. Bu enteresan seçimleri (ve adayları) dile getirmek için şimdiden can atıyorum. Ayrıca sizleri bir de sürpriz bekliyor olacak önümüzdeki ay. Yeni projelerimden bir diğerinden bahsedeceğim sizlere...


"Aşırı diş"ten ceza yiyen ilk insanoğlu.

Son iki NEM köşemde 2007'de başımdan geçenleri anlattım. Özetlemek gerekirse, berbat, vasat bir şekile hayatımın en kötü yeni yılını kutlamıştım... Kanepede kendi başıma yatıp düşünerek... Sonra işte işe girme macerası, maaş çekleri... Sonra başıma gelen üçüncü ciddi ölüm tehlikesi ve sağ bacağımda iz bırakan ev yangını... Yaz maceraları, yepyeni bir Mustang GT ve yepyeni bir Hummer H3... Ailemin buraya beni ziyarete gelmesi ve çok süper vakit geçirmemiz, hasret gidermemiz. California maceram (güzel yönleri de olan ehueuhe). iFly yapıp güzelce uçmam... Ve seneyi çok süper bir şekilde kapatacakken bir anda posta kutumdan çıkıp asabımı bir günlüğüne bozan 381 dolar ceza... Ve de geçen senekine nazaran çok daha neşeli, çok daha sevinçli bir şekilde kutladığım yeni yıl...

Bütün bunları anlatırken sizlere vermek istediğim bir mesaj da var. Aslında zaten bu 2007 vukuatlarımı biraz da bunlar için anlatmak istedim. Aranızda yazımı okuyan benden büyük, benden küçük, benimle yaşıt binlerce kişi var. Eminim hepimizin hayatında berbat zamanlar olmuştur. Hepimiz umutsuzluğa kapılmışızdır, hepimizin hayatında her şey, olabildiğinin en kötüsüdür. Şunu hiçbir zaman unutmayın arkadaşlar; hayat zaten inişleri ve çıkışları olduğu için güzel. Hayatta dış sebeplerden ötürü inişe geçtiğinizde, kendi kendinizi tekrar yükseltip, canlandırıp, inişten yukarı çıkarmaktan güzel şey var mı? Daha sonra kendi kendinize "işte ben bunu bunu yaptım, aferin bana, helal olsun be" demekten ve bundan haz almaktan güzel bir şey var mı? Hiçbir zaman eğilmeyen iradeniz ve ümidiniz sayesinde hayatta her zorluğun üstesinden gelip, 120 dolar yakıt parasını nasıl ödeyeceğim demekten kurtulup, bileğinizin hakkıyla kazandığınız paraları çatır çatır yemekten güzel bir şey var mı?

Şunu unutmayın ki, hayatta başınıza ne gelirse gelsin, her şey inanılmaz derecede bahtınızı karartsa da, her zaman tekrar ayağa kalkıp sizi üzen şeyleri bir anda yok etmelisiniz. Hayat inişleri ve çıkışlarıyla güzel. Ne olursa olsun **SHOW MUST GO ON!** @



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Topraklama



Hayatta bizi mutlu eden, iyi şeyler neden kısa ömürlüdür de mutsuz eden şeyler günler geceler boyu zihnimizi meşgul eder?

Tabuttan nazikçe çıkarırlar bedeninizi, uzatırlar mezarınızda bekleyen sevdiklerinize. Ya oğlunuzdur orada bekleyen ya da torununuz. Acı ve sevgiyle karışık, gözyaşlarına hâkim olamadan toprağa yatırırlar sizi. Sonra kefeninizin üzerine düşen ilk toprak parçasıyla birlikte biter bu dünyadaki işiniz. Ne sabah erkenden kalkıp yollara düşmek gerekir iş için, ne de çabalayıp durmak. Borçlarınız biter, dünyevi tutkularınız, sahip olamadıklarınız biter. Daha iyi bir ev istemez canınız, daha büyük bir televizyon, daha hızlı bir araba. Ne koruyup kollanacak sevenler ne de uzak durulacak düşmanlar. Ne dert, ne tasa… O gün bulursunuz işte ebedi huzuru.

YALINAYAK

Henüz ortaokuldaydım sanırım. En yakın arkadaşlarımdan birinde ortopedik bir sorun vardı. Sorun tam olarak neydi, onu nasıl etkiliyordu hatırlamıyorum. Doktoru ilginç bir tedavi yöntemi önermişti nedense: Her gün yalınayak toprakta yürümek. Sanırım arkadaşımı yalnız bırakmamak için bu küçük yürüyüşlerde ona eşlik etmeye başlamıştım ben de. Başta yalınayak toprakta yürümek bana yanlış geldiğinden, annemin kızacağını bildiğimden, ayakkabılarımla yürüyordum. Ama arkadaşım o kadar mutluydu ki yalınayak yürümekten, sonunda ben de çıkardım ayakkabılarımı, koydum çıplak tabanlarımı yere. Çok garibime gitmişti o zaman, çıplak ayaklarla yürümek ama çok hoşuma gitmişti. Bu yürüyüşlerin beni sakinleştirdiğini, toprağın mutsuzluğumu emdiğini hissetmiştim. Bazen arkadaşım olmasa bile çok üzgün olduğumda yalınayak yürürdüm toprakta. Vücudumdaki kötü elektriği toprağa vermek için.

Bunu ne zaman unuttum? Herhalde çok çok uzun yıllar önce. Uzun yıllardır, nadiren yaptığım tatilleri bir yana koyarsak toprağa değmiyorum, ayakkabısız çıkmıyorum evden. Bu arada annemle babam emekli olduklarından beri yazlıkta yaşıyorlar. En sevdikleri şey de sabah erkenden bahçeye inip hava kararına kadar bir şeyler ekip biçmek. Toprakla olan uğraşlarının, dünyaya yakınlıklarının onları nasıl değiştirdiğine bakıp duruyorum ama nedense göremiyorum. Toprakla uğraşan her insan daha huzurlu, daha mutlu, daha olumlu daima. Ama asfalt ve beton doğasında yaşayan biz şehirliler için bunu anlaması zor.

YETER AMA TESLA, LÜTFEN ÇARPMA

Oyungezer ofisini çok ama çok seviyorum. Banyo hariç evimde yapabildiğim her şeyi yapabiliyorum burada (ve hayır Erdencim, duş yaptırmayacağız banyoya, yoksa kimse evine gitmeyecek!). Gelin görün ki bu ofisin ciddi bir sorunu var. Binanın eski olmasından sanırım, elektrik sistemimiz bir türlü topraklayamıyor kendini. Haliyle her Oyungezer editörü her gün birkaç kez 10-20 voltluk küçük çarpmalara maruz kalıyor. Özellikle Jesuskane ortalamamızı yükseltiyor ama o kendi pantolonunun düğmesinden çarpılabilen bir adam olduğu için takmıyor kafaya. Diğer yazarlar da, bir başkası çarpıldığında çok eğlendiğinden kimsenin şikâyetçi olduğu yok durumdan.

Ama bu mutlu ofisin havasını bozan başka bir elektrik var ki hiçbir elektrikçinin çözebileceğini sanmıyorum. Sadece bu ofisin mi, bütün bir şehrin, bütün bir dünyanın havasını bozan bir şey. Psikologlar buna "stres" diyor, ben gereksiz mutsuzluk, gereksiz üzüntü. İnsanın omuzlarını çökerten, yüzünü somurtan, diğerlerinin kalbini kırmasına yol açan bir şeytan icadı. Polyanna'cılığı ben de sevmem, hayata pembe gözlüklerle bakasım hiç yok. Ama kendimizi mutsuz etmek konusunda öylesine başarılıyız ki…

Neden her şeyi kötü yanından almak, her şeyi olumsuz düşünmek zorundayız? Hayattaki iyi, bizi mutlu eden şeyler neden kısa ömürlüdür de mutsuz eden şeyler günler geceler boyu zihnimizi meşgul eder? Korkularımız mı bizi buna zorlayan, yoksa mutsuzluk bir alışkanlık mı oldu sadece? Elbette acılar da hayatın bir parçası ama acılarımızdan o kadar azı gerçek ve o kadar fazlası bizim üretimimiz ki.

GERÇEK ÜZERİNE NOTLAR

"Olduğumu sandığım kişi ve gerçekte olduğum kişi– başka bir deyişle, üzüntü ve üzüntünün bitimi.

Olduğumu sandığım kişinin çekmek zorunda kaldığı acıların aşağı yukarı üçte biri kaçınılmazdır. Bu acı insan olmanın doğası gereğidir; düşünebilen ve hissedebilen canlılar olmamızın bedelidir. Özgür olmaya çalışan ama bir yandan da doğa kanunlarına bağlı, geri döndürülemez zaman içinde, esenliğimize tümüyle kayıtsız bir evrende, yaşlılığa ve kaçınılmaz ölüme doğru ilerlemeye mahkûm varlıklar olmamızın bedelidir. Acıların üçte ikisiniyse kendimiz yaratırız ve evrensel açıdan bakıldığında, bunlar kesinlikle gereksizdir."*

Başka bir yaşam şekli bulmak gerekiyor artık. Hayattaki en büyük hedefimiz mutlu olmak değil miydi? Maddi ya da manevi yaptığımız her şey bunun için değil miydi? O zaman neden zorluyoruz kendimizi mutsuz olmaya, hep üzgün, gergin oluşumuz neden? Bu ofisteki, bu şehirdeki, bu dünyadaki bilgisayarlardan çok bizim ihtiyacımız var topraklamaya.

** Ada, Aldous Huxley (Çev: Seniha Akar), çeviri üzerinde bir parça oynanmıştır.*



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Anlat güzel Marmara

Geçen ay Rüya Tamirleri'ni yazmadım ya, yazıya biraz utanarak başlıyorum o yüzden. Özür mü dilesem, unutmuş gibi mi yapsam, bahane mi üretsem? Bahane değil aslında (evet, bahanede karar kılmışım gibi oldu) henüz yazamayacak kadar içe doğru düşünüyordum sayın okuyan. Ta Oyungezer'e başladığımız günden beri bir **Nilgün Marmara** aforizmasını döndürüp duruyordum aklımda. *"Kaydetmenin sevinci ve acısı"* hakkında yorgundum. İsterdim ki böyle bir lafı evirip çeviren değil, bizzat "dan" diye söyleyen olaydım, o derece sahiplendim çünkü düşünüp dururken. Tam da Marmara'nın işaretlediği yerden tutup "benim bu" diyebilirdim.

Şöyle şeyler var bu ayın rüya sepetinde: Loş tiyatro sahnesinde tahta kulübemsi bir gazete bayii, öndeki rafta Oyungezer'in ilk sayısı ve ben böyle siyah melon şapkalı bir kıyafetle, rol ismim belki Losa Mina ve oradan sadece geçiyor gibi yaparken onu görüyorum. Oyungezer bana bakıyor, Gordon'un gözlüğünün arkasından ama dergiyi vareden, varolmaya değer kılan herkesin gözleriyle. Ben donup kalıyorum, aniden, uzun süreliğine. İçimde hem sevinci hem acıyı duyuyorum, kaydettiklerimizin ortaya çıkışını kutluyorum, yas havasında. Tek laf çıkmıyor ağzımdan ama sözcükleri öyle güzel diziyorum ki kaşlarımın çatığındaki acıdan dudağımın kenarındaki mutluluğa doğru, sahneyi izleyen herkes anlıyor: "Kaydetmenin sevincini ve acısını keşfetti" diyor izleyen... Tabii alkış kopuyor.

Susan yazarlar, konuşan okurlar ve ikisini de kaydeden satırlar… Bu ayın özeti, birazlar ve sonralar.



Bunu bir rüyaya çevirecek kadar uzun uyuyamadım bu ay ama bir gündüz düşü niyetine, bilincimi tatil ettiğim zamanlara böyle şeyler sıkıştırdım. Mesai gongunu çalıp biraz bilinç katarsak sayfaya, yani yan yana oturmuş gibi düşünürsek okuyanla yazanı, sessizlik var. Okuyan sordu, "Niye sustun?" Yazan da hımm'lı hummm'lu geveledi, "Düşünüyorum." Geçen ay işte bu oldu.

"Kaydetmenin sevinci ve acısı..." Elinin altındaki kalemin, klavyenin, yazı yazmaya yarayan her tür vesairin kıymetini bilenler için geçerli olmalı bu cümle yarısı -peki ya fotoğraflar? Onlar da birer kayıttır ve acaba tamamlanabilirler mi bir cümleye?- Ama en çok da yazdıklarını insan içine çıkartan için. Dolabın alt katındaki giysilerin arasında, yabancı gözlerden sakınarak sadece sahibini bekleyen defterden farklı olarak mesela bir dergi, ona en kötü bakan gözlere bile açar sayfalarını, açmak zorundadır. Çarşaf çarşaf gösterir, sakladığı her neyse. Kötü kişinin kötü gözlerindeki yıkıcılığı durdurmak için derginin tek siperi; anlaşılmamak. Gerçi bu kötü adam nereden çıktı şimdi, ben de bilmiyorum. Ama kışkışlayamıyorum da. Tek şansım görmezden gelmek. "Birazdan sıkılır gider" demişlerdi, diyenlere güveniyorum. Önceki paragrafta yanına oturduğum okuyanın yanına gidiyorum tekrar.

"Bizi birbirimize bağlayan şey, yani bütün bu kaydettiklerimiz, bütün bu okuyup aklımıza yazdıklarımız, beraberce anladıklarımız... Aslında hepsi yazgımıza eklediğimiz cümleler" diyorum. Yine karışık buruşuk cümleler kurduğumu bilerek, vazgeçemiyorum. Ne yazık ki bu karmaşada sözcükler zihnimden bankın yan tarafına ulaşma süresinde oksitleniyor. Hatta okuyan öyle bir bakıyor ki yüzüme, megafonla kulağıma "ne alakası var?" diye bağırsa daha açıklayıcı olamazdı. Üstelik kulak mulak da kalmazdı bende (susarak anlaşmanın büyük bir yalan olduğu kamuoyuna duyurulduğundan bu yana, ben "megafonsuz anlaşmayı seviyorum"). Oysa kararlıyım; kaydetmek, sevmek ve kederlenmek arasındaki ilişkiyi kendi sözcüklerimle anlatan tam bir cümle kurmadan önce, okuyanla önce şu yazgı konusunda anlaşmamız lâzım... Israr ediyorum ama megafon çıktı çıkacak diye de ödüm kopuyor bir yandan: "Bir hayat boyunca dokunup geçtiği yüzlerce yazgıdan, sadece kaydı tutulanlar işleniyor insanın tarihine. Unutmayı göze aldığın bir sürü şey (çok kolay unutur insan çünkü kendi yaşamını) sadece o kayıtlara girdiyse sana ait. Unutursun. Unuttukların, hiç yaşamadıklarınla aynı yerde durur. Ve cancağızım, koca bir yazgının 'bugün sokakta ölü bir kuş gördüm' diye yazdığın günlüğüne sığmayacağı da bir gerçektir. Aslolan bir vakayı kaydetmek değil, yazdıklarına ve okuduklarına o vakanın hissettirdiklerini ekleyebilmek. Bunu yapabiliyorsan, hatırlama günü geldiğinde o ölü kuşu sadece bir cümleyle değil, bütün ölülüğüyle bulacaksın."

İşte böylece büyük bir kafa karışıklığına dönüştü her şey. Bir yandan sokağın köşesinde bir rüya kâtibi, konuşulan her sözcüğü aynen kaydediyor gürültülü daktilosuyla. Okuyan, ben, megafon duruyoruz öyle oturduğumuz yerde. Ölü kuşu da kaydettikten sonra, cırrrt diye ses çıkaran kolu çekerek yeni satıra alıp kâğıdını, nihayet kâtip de bizle duruyor. Sessizliğe yakışıyor sahne. Işık öyle güzel bir açıdan geliyor ki… Sabah mı oluyor bu yarımkürede?

Hem yarattığım karışıklığı toparlamak, hem sayfadan çıkış yolunu bulmak için, kâtip de boş durmasın diye Nilgün Marmara'nın yarı cümlesini kendi sözcüklerimle tamamlamak üzere tekrar söz almaya, söz vermeye hazırlanıyorum. "Kaydetmenin sevinci ve acısı"nın sonuna gelen üç noktamı yok ederken farkediyorum; aslında hepsi orada. Deminden beri bahsi geçenlerin hepsi, hemen hemen, sonuna okuyanın dizdiği noktalarda, soru işaretlerinde, boşluklarda.

Aynı bankta, yine yan yana, yine okuyanla birlikte. Sayfa boyunca çıkan seslere bir mana katma derdiyle, "Bundan sonrası senindir" diyorum. Boşlukları doldursun istiyorum. Okuyan yanda duran megafonu alıyor, açma kapama tetiğiyle oynamaya başlıyor, megafon sessizliği topluyor, cızırdayarak bırakıyor… Koca Şubat böyle geçiyor.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Biz de oyun yaparız ki!

Bilmem farkında mısınız, son bir yıldır Türk oyun piyasasında bir canlanma var. Bir yandan Culpa Innata ve Darkness Within gibi Türk yapımı oyunların yurtdışında beğeniyle karşılanması, diğer yandan Crysis gibi AAA bir oyunun tamamen Türkçe seslendirilmiş olarak piyasaya çıkması, bir yıl öncesine kadar ancak hayal edebileceğimiz şeylerdi. D&R, Megavizyon ve diğer büyük mağazalarda son bir yılda oyun standları büyüyerek müzik ve film standlarından yer çalmaya başladı. Yeni açılan MediaMarkt gibi büyük satış kanalları, devasa büyüklükte oyun alanları açar oldular. Neden?



Çünkü Türkiye'de orijinal kullanımı artıyor da ondan!

"Oyun dediğin meret, orijinal olarak alınır." Bu zihniyeti, bizim de dahil olduğumuz kuşağın zihnine yerleştirmek o kadar zor ki!. Çünkü biz küçükken kopya, orijinal falan yoktu. Bilgisayarcı amca vardı sadece. Oyun oynamak istediğinde bilgisayarcı amcaya gider, oradaki listeden "*ilerlemeli, zıplamalı*" veya "*uçaklı, komandolu*" bir oyun seçer, kasete kaydettirip eve dönerdin. Bir kısmımızda çift kasetçalarlı teypler vardı, bu arkadaşlara 60'lık Raks boş kasetle gider, ondaki oyunları kendimize kopyalatırdık. 60'lık Raks kasetlerimiz bittiğinde, babamızın fark etmeyeceğini düşündüğümüz bir kasetini "ödünç" alırdık. Ne hikmetse iki gün sonra babamızın tam da o kaseti dinleyeceği tutardı, "ne zamandır Zeki Müren dinlemedim" diye bizim üstüne yazdığımız kaseti bir şekilde bulur, dinlemek için teybe koyardı. Akabinde duyduğu "COZAAART ZIRT ZAEEEYT!" efektleri eşliğinde, rahmetli sanat güneşimizden soğurdu.

Konudan hızla uzaklaşıyorum… Demek istediğim; kasetti, Amiga disketiydi, CD oyunlarını 30 diske bölüştürmekti derken bizim jenerasyon kopya kullanmak tamamen içimize işlemiş bir şekilde büyüdü. "Orijinal oyun" dediğimiz mefhumla, bu oyunları yapan insanların bizim verdiğimiz paralarla ekmeğini kazandığı bilgisiyle, eğer Türkiye'de insanlar orijinal oyun kullanmamaya devam ederse, hiç kimsenin de zahmet edip Türkiye'de oyun yapma işine girmeyeceği gerçeğiyle çok geç tanıştık. Ama sonunda tanıştık ve doğru olanı yapmaya başladık.

Biz eski kurtların zihniyetini değiştirmek çok zor olacaktı evet. Ama olacaktı. 2000'li yılların başından beri (vay anasını ya, tam fosil olmuşuz :) "lütfen imkânı olan orijinal kullansın" diye diye sabırla okuyucularımıza doğru olanı anlattık. Muhteşem değişiklikler oldu mu? Hayır. Ama en azından "kopya kullanıyorum ama imkanım olsa orijinal kullanırım" zihniyeti oturdu.

Son bir yılda, Türkiye'de bulunabilen orijinal oyunların çeşidi arttı. Oyunların ulaştığı yerlerin sayısı da onunla birlikte. Anadolu'da orijinal oyun bulmak çok zordu ama internetten alışverişe güven arttıkça, oralarda da oyuncular orijinal oyun alabilmeye başladı. Mavi Shop'la, Aral İthalat'la yaptığım görüşmelerde online satış sitelerinden en çok alışverişin Anadolu şehirlerinden yapıldığını söylediklerinde şaşırmadım. 5-10 liraya satılan sepet oyunlar peynir ekmek gibi satmaya başlarken, en yüksek fiyatlı PC oyunlarının fiyatı 79 YTL'ye indi (konsol oyunlarının fiyatı ise hala astronomik, nedeni de global fiyat politikası).

Peki bize ne bu artışlardan, fiyatlardan? Orijinal oyunlar 5-6 yıl önceki gibi kocaman, içinden bir sürü cicili bicili hediye çıkan canavar kutularda bile değil. Bir kitapçık, bir de DVD çıkıyor içinden. Hayır, bizi asıl ilgilendiren rakamlar değil, yavaş ama istikrarlı ilerleyen değişim süreci. Türkiye'de beş yıl önce satılan kopya/orijinal oranı %98'e %2 iken, bu oran günümüzde %90'a %10 gibi bir rakama indi. Göze çok görünmeyebilir, ancak kopya kullananların büyük çoğunluğunun artık dükkanlardan değil de direkt torrent sitelerinden oyun edindiklerini, buna karşın devasa online oyunların hepsinin orijinal olarak oynandığını göz önünde bulundurursanız, ortaya olumlu bir tablo çıkıyor. Gerçi bu rakam biraz afaki, resmi olarak böyle bir rakama ulaşmak sektörün en gelişkin olduğu ülkelerde bile çok

Kasetti, Amiga disketiydi, CD oyunlarını 30 diske bölüştürmekti derken bizim jenerasyon kopya kullanmak ruhuna işlemiş şekilde büyüdü.



zor iken… Ancak Microsoft bundan birkaç yıl önce "aşırı kopya kullanımı" yüzünden Xbox'ı getirmeye soğuk bakarken, bu yıl içinde 360'ı getirmeye hazırlanması gelişimimizin olumlu yönde olduğunu gösteriyor.

Bu şekilde devam edersek en geç 2010'da üç büyük konsol da Türkiye'de yerini almış, orijinal satış rakamları, bir Orta Avrupa ülkesinin rakamlarına yaklaşmış olacağız. Eğer Aral, Tiglon, Sony vs. dağıtım kanallarını iyi eğitip, oyunların tanıtımlarını daha doğru şekillerde yaparsa, yılda en az 5 oyunun 50.000 adet satış rakamını aştığını göreceğiz. Ve esas değişim o noktada başlayacak. Bugüne kadar sadece dışarıya para akıttığımız bu oyun piyasasında, Türkiye'ye dışarıdan para akışı olmasını sağlayacak değerli yapımlar görmeye başlayacağız. Çünkü teknolojiye, Ar-Ge projelerine yatırım yapan büyük para babalarının dikkati bu bakir sektöre dönmeye başladı. Vestel'in Kabus 22'nin dağıtımına verdiği destek sadece ilk adımdı.

Bir yılda iki başarılı adventure birden çıkarttık. Culpa Innata ve Darkness Within gibi yapımlar, yapımcılarına sağladığı gelir payıyla (royalty fee) Türkiye ekonomisine oyun sektöründen ilk para girişini sağladı. Bu da yıllardır savunduğum "gücümüzün yetmeyeceği oyunları yapmaya değil, daha ufak çaplı ve daha kolay, daha kısa sürede tamamlanabilir oyunlar yapmaya odaklanmalıyız" fikrimi destekliyor. Bu ülke her yıl 10 ila 20 orta ölçekli, 3-5 tane de PopCap Games oyunları kalitesinde "casual oyunlar" çıkartmaya yetecek yetenekte oyun yapımcısı adayı programcı ve sanatçıya sahip. Sadece ekip lideri ve oyun tasarımcısı eksiğimiz var. Bunları da ancak düşe kalka, kötü oyunlar yapa yapa öğreneceğiz.

Oyun işinde para var. Ciddi bir para. Amerika'da 2007'de hemen her sektör zarar ederken, oyun sektörü %17 büyüdü. Çünkü Amerika bu işin en çok balını kaymağını yiyen ülke, en çok oyunu onlar yapıyor. Ve artık bizim de tüketicilikten üretici olmaya dönüşümümüz başlamalı. Çok geç bile kaldık.



BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA MERKEZİ

BANKALARIN SÖĞÜŞLEDİĞİ PARANIZI KURTARIN

Madem para meselesinden girdik bu ayki köşeme, her yıl siz farkında olmadan cebinizden uçurulan paraların bir kısmını nasıl geri kazanabileceğinizi anlatayım.

O çok sevdiğimiz kredi kartlarından, bankasına göre her yılın başında 20 ila 30 lira "kart kullanım ücreti" kesilmekte. Kanuni olarak, eğer sizin elinizde kredi kartınızla ilgili, bizzat imzaladığınız sözleşme yoksa, varsa bile sözleşmede "*evet, ben her yıl bu parayı bankama ŞU KADAR kredi kartı kullanım ücreti ödemeyi kabul ediyorum*" seçeneği yoksa, bu parayı banka sizden alamaz. Ama alıyorlar, çünkü hepimiz koyun gibiyiz (dikkat, goyun değil) ve hakkımızı aramaktan neredeyse utanıyoruz.

Bu konuda bankalar lafı gevelemeyi, telefonda sizi bastırmayı çok seviyorlar. Ancak 18 Haziran 2007'de örnek teşkil edecek bir mahkeme kararı, banka aleyhine verildi. Antalya Tüketici Sorunları Hakem Heyeti Başkanlığı'na başvuran kredi kartı kullanıcısı Gülşen Güvenç, bankanın hesabına yıllık kart kullanım ücreti adı altında 30 YTL borç kaydetmesine itiraz etmiş ve paranın iadesini talep etmişti. Talebi yerinde bulan Hakem Heyeti Başkanlığı, bankanın parayı Güvenç'e iade etmesine karar verdi. Bankanızın sizin bu isteğinize tepkisi bu parayı hemen iade etmekten nazikçe "*havada bulut, sen o parayı unut*" demeye kadar değişebiliyor. Bu konuda benim bizzat gördüğüm müşteri memnuniyetine en çok önem veren banka HSBC. Çektiğim dilekçe faksına hemen cevap verip gayet nazikçe isteğimi dinlediler ve ertesi gün kredi kartıma param iade edilmişti. Bu konuda karnesi bende en kötü olan banka ise Garanti. Sürekli istemediğim SMS mesajları atmaları yetmiyormuş gibi, kapanması için defalarca başvurduğum banka hesaplarımı kapatmadıkları gibi, kart kullanım ücretinin iadesi talebime de 2007'de kesin bir red cevabı almıştım. Bakalım, bu yıl yine isteyeceğim paramı geri, çünkü bu benim hakkım.

Neyse, ben size paranızı nasıl kurtaracağınızı anlatayım: Sizin için bir dilekçe hazırladım. http://rapidshare.com/files/86988038/Dilekce.rar.html linkinden bu dilekçeyi indirin. Dilekçeyi kendi bilgilerinizle doldurun. Daha sonra kredi kartınızı aldığınız banka şubesinin faks numarasını Google'dan bulun veya bizzat gidin ve müşteri temsilcisine isteğinizi açıkça belirtin. Paranızın iade edilip edilmediğini 3-4 günde bir kontrol edin, gerekiyorsa bankanıza telefon açın. Bankanız ne derse desin, ısrarcı davranın. Tüketici derneklerine şikayet etmekle tehdit edin, hatta "banka müdürünü çağırın" diye cıngar çıkartın! Lütfen hakkınızı aramaktan utanmayın!

Bu arada, kullanmadığınız ama açık tuttuğunuz hesaplar, çok daha fazla paranızın uçup gitmesine sebep oluyor. Bankadaki her açık hesap size yılda ortalama 50 ila 60 YTL'ye maloluyor ve bu miktar 6 ayda bir hesabınızdan çekildiği için farkına bile varmıyorsunuz. Hiç kullanmadığınız bir hesaptan memleketteki ailenize 100 lira gönderiyorsunuz ama onların eline 70 lira geçiyor, çünkü banka aylarca boş dursa da içine ilk para düştüğü anda o paraya konuyor! Bu yüzden kullanmadığınız hesapları boş bırakmayın ve bankanıza dilekçe verip kapattırın. Hesap kapatma konusunda hazırladığım dilekçeyi de yukarıdaki linkte bulabilirsiniz.

Bir gereksiz hesabınızı kapatır ve bir tanecik kredi kartınızdan kesilen kullanım ücretini kurtarabilirseniz bile 80 YTL ediyor. Hele ki birkaç tanesini birden kurtarabilirseniz, yaşadınız!… Eee bir aile geçindiriyoruz, artık bu hesapları yapmak lazım :)

POSTA İDARESİ




"Bi beyaz tavşana bakıp çıkacağıydım."

Merhaba Sevgili Oyungezer Ailesi,
Şu an bu satırları test çözme zamanımdan çalarak yazıyorum. Çünkü bunu yapmalıyım. Kısacık bir dönem de olsa Level okumuş, yazılarınızın sıcaklığını tatmış, sayenizde yepyeni dünyalarla tanışmış, ufkunu genişletmiş herkes yazmalı. En azından bunu size borçluyuz. Başka hiçbir şey yapamasak bile yanınızda olduğumuzu, her zaman yanınızda olacağımızı ve atacağınız başka cesur adımlarda da asla yalnız olmayacağınızı sizlere duyurmalıyız. Bizden alacağınız destek ile sırtınız hiçbir zaman yere gelmeyecek inşallah…
Teşekkürler Anıl. Zaten sizlerin desteği olmasa; bize mektup, telefon, forum vasıtasıyla sevginizi, yanımızda olduğunuzu göstermeseniz, biz ne böyle bir işe kalkışabilirdik, ne de devamını getirebilirdik. Herkes adına ve her şey için, teşekkür ediyorum sana.

Oyungezer'le tanışma hikâyemi (sonraki aylarda işe yaramaz demiştin Mehmet Abi biliyorum ama…) yazmazsam içimde kalır: Başımdaki ÖSS illeti yüzünden tam bir sene uzak kalmıştım Level'dan. Fakat oyunlardan bir türlü kopamadığım için sınavı kazanamamış, bu sene yeniden hazırlanmaya başlamıştım. Bu sene kesinlikle dergi ve oyun olmayacaktı hayatımda. Bu kararımı Oyungezer'i gördükten sonra **[kırp kırp- MK]** şu yönde değiştirdim: Demolar bilgisayara kurulmasa da bundan sonra her ay bu eve Oyungezer girecek!
Bizi oku Anıl, arada bir kafa dağıtmak için oyun da oyna. Söylediğin her şey için tekrar teşekkürler, buyurun cevaplar:

1- Bu Goyun benim çok hoşuma gitti. Bundan sonra her ay böyle 'Goyun Bulmaca' yarışması olacak mı? Ayrıca Anti-Goyun hareketine sonuna kadar karşıyız. Yaşasın Goyun'umuz!!
Biz de Anti-Goyun hareketine karşıyız, hatta Anti-Anti-Goyun hareketiyiz kendi çapımızda. Geçen ay ortalıktan kayboldu, korkuttu bizi Goyun'umuz ama şimdi yeniden aramızda. O buralarda olduğu sürece, ayın Goyun Severi'ni seçeceğiz.

3- Belki biraz yüzsüzlük gibi olacak ama ilk sayılarda olmasa da derginin satış rakamları istenilen seviyeye çıktığında sizinle ilgili bir şeyler verebilir misiniz (mesela 2008 Oyungezer Takvimi ya da sizin şu meşhur merdiven fotoğrafının miniminnacık bir poster versiyonu)?
Biz veririz de, ne yapacaksınız kuzum bizim fotoğrafımızı? Yani aslında düşündüm de Sinan'ın tam boy mayolu fotoğrafı olsa satışları bayağı arttırırdık değil mi? Ben bunu bir sorayım. (*tam boyumu alacak fotoğraf yok – Sinan*)
4- Bu isteğim size sıradışı veya garip gelebilir. Acaba Oyungezer'in nasıl saklanacağı konusunda minik bir dosya hazırlayabilir misiniz? Ben bu dergiyi çocuklarıma saklamak istiyorum :)
Çoook eskilerden bir inbox sorusuydu. Okur kişi şöyle sormuştu: "Mouse nasıl temizlenir, en doğru yöntem nedir?" Sinan kişisi de (meâlen) şöyle cevaplamıştı: "Mouse çok hassas bir obje olup, çok özel yöntemlerle temizlenmelidir. Halk arasında 'kolonya' olarak bilinen yeşil limonlu alkol çözeltisi, yine halk arasında 'peçete' olarak bilinen beyaz gözenekli emici madde üzerine boca edilmeli, ardından içi özel 'kanırtma' yöntemiyle açılan fare güzelce ovuşturulmalıdır." Aklıma bu geldi senin sorunu okuyunca. Bence sarmısaklıyıp da sakla (ciltle demek istiyorum).

5- Şu künyenin hemen altındaki küçük kutucuktaki 'Ramon Tamir Atölyesi' nedir Allah aşkına? 5 defa okudum ama bir anlam veremedim.
Vallaha açıkçası biz de anlayamadık onun ne menem bir şey olduğunu. Kim yazıyor, neden yazıyor, ne zaman oraya koyuluyor? Ramon ne demek? Puhaha'nın Ramen'iniyle bir alakası var mı? (bkz. Oyungezer forumları) Belki o yazıyı oraya matbaadaki birisi son anda koyuyordur, uzaylılara bir mesajdır...
Bu kadar uzatmayı düşünmemiştim ama neyse her türlü kırpma hakkına sahipsin Mehmet Abiciğim ***(Allah razı olsun! –MK)* *(böyle kısa yazınca ne kadar da Mortal Kombat gibi oluyor ismin – Sinan)***. Ben sizi bu cesur kararınızdan ötürü tekrar tekrar kutluyorum. Her zaman elimden geldiğince yanınızda olacağıma söz veriyorum. Bu arada seneye inşallah İstanbul'da güzide bir üniversitede bilgisayar mühendisliği bölümünü kazandığımda tiramisuları kapıp sizin ofise uğramak ilk işim olacak.
İlk işin bu olacaksa sen Allah bilir valizlerinle falan ofise gelirsin, birkaç ay çöreklenirsin de? Neyse gel bakalım; Damla Bacı yemek yapar sana, biz de faydalanırız.
Son olarak Aralık ayının kesin satış rakamlarının belli olacağı tarihi dört gözle beklediğimi belirtip size bundan sonraki her adımınızda başarılar diliyorum. Dergimiz Oyungezer'in önünde nice başarılı seneler var…
Anıl 'Prog.Gamer' Şenveli
Aralık sayısı 8000 (tam olarak 7942) sattı. İyi yolda olduğumuzu görebiliyoruz, sayenizde. Umarız gerisi daha da iyi gelecek. Teşekkürler, sevgiler...

MUSTAFALAR DA YİYEBİLİR!
Selamlar OyunGezer Ailesi!
Çıktığınız günden beri (çok sayı geçti sanki, peh!) takip ediyorum. Zaten ilk haberleri duyulduğu zaman kadroyu gördüğümde, böyle bir başarının geleceğini tahmin etmiştik ailecek(!). Neyse, ilk sayıyı alırken herhangi bir doğaüstü olayla karşılaşmadım. Bayilerden birisine gittim, dergiyi aldım ve 5.95 YTL yi uzattım. Evet, 6 değil, 5.95 vermiştim ilk sayıda. Tabii kasiyer kız tip tip baktı falan. Eğlenceliydi...

Gelelim sorulara. Aslında kafamda fazla soru yok ama hadi hayırlısı;
Zaten benim de kafamda çok fazla cevap yok, birbirimizi idare ederiz herhalde, üzülme.

1- Will Wright ismini sanırım bu sene kusma aşamasına gelene kadar duymamız muhtemel. Her sitede (aslında hiçbirisinde) Spore hakkında bilgiler veriliyor. Dergide de okudum. İyi bir fikir ama büyük bir felakete dönüşmez umarım (bkz: Sims). Sorum ise şu, Will Wright uzaylılar tarafından dünyaya gönderilmiş, ilk önce Sims ile nabız yoklayıp Spore ile (Sims - Spore ikilisi) dünya nüfusunu öldürmeye çalışan bir yaratık olabilir mi?
"Öldürmek" demeyelim, "beyin pörtletmesi" yaşatmak üzere gönderilmiş olabilir gerçekten. Aslında "Will Wright kötü değil de, arkadaşları kötü" ve/veya "kötü Will yoktur kötü genişleme paketi vardır".

2- Üç ay öncesine kadar FX5200 ile eski oyunları tırmalarken, aldığım yeni sistemle biraz rahata kavuşmuştum (MSI 8600 GT OC Edition takılı). Şimdi de bu oyun bolluğunu anında silip süpürdükten sonra, elimde oynayacak oyun kalmadı. Yakın zamana kadar, benim atladığım oyunlara başlamak istiyorum. Bioshock'a başladım dün, bugün CIV IV: Beyond of Sword'a başladım. Senden

RAMON NE DEMEK? PUHAHA'NIN RAMEN'İNİYLE BİR ALAKASI VAR MI?

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Blacksite: Area 51'den geliyor.



Yanıtlarınızı en geç 15 Şubat günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

- Ya bu Rapunzel'de ne saç varmış, üç kişi asıldık "bana mısın" demedi.



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Emrah Çıldır

de birkaç örnek gelirse güzel olur...

Açıkçası ne desem "Yoksa Bunları Kaçırdınız Mı?" bölümümüzden daha kapsayıcı bir fikir veremem sana. Sen onları bitir, neyi sevdiğini neyi sevmediğini bir söyle, sonra tekrar düşünelim. Arkadaşlar derginin en faydalı bölümünün farkında mısınız?

3- Son olarak da FarCry 2 hakkında OGZ ekibi olarak ne düşünüyorsunuz? Özellikle Tuğbek Abi ile Sinan Abi'nin birkaç cümlesiyle karşılaşırsam güzel olur bu oyun hakkında. Sizce Ubisoft bu ağırlığın altından kalkabilir mi?

Far Cry 2'den bahsettik zaten kısaca, "2008'in en iyileri" dosya konusunda. Açıkçası ben o kadar çok ümitli değilim ama kendisini oynatacak, kalburüstü bir oyun olacaktır diye tahmin ediyorum. Sinan'dan illa başka bir şeyler duymak istiyorsan bu parantez senin için geliyor. *(ben ümitliyim FarCry 2'den. Derslerine iyi çalışmış yapımcı ekip ve çok iyi fikirlerle geliyorlar. Crysis'ten çok STALKER'a benzeyen bir oynanışı -tırım tırım cephane arama, tehlikenin nereden geleceğini bileme, dikkat edilmesi gereken çeşitli sağlık sorunları, tamamen serbest bir oynanış vs…- olacak FarCry 2'nin kanımca ve bu bana daha çekici geliyor - Sinan)*

Şimdiden teşekkürler, tüm ekibe saygılar ve sevgiler... Daha güzel sayılara beraberce gideriz inşallah. Kolay gelsin!

Mustafa Burak Yazar (Mustafa demezsen sevinirim Mehmet Abi. Sen dersen ben de sana Memet derim vallaha da billaha da :)

Senin adın Mustafa, benim adım Mehmet, o yüzden bundan sonra senin adın Mustafa Burak Yazar. Bunun tarihimiz açısından nasıl bir önemi olduğunu ise bilmiyorum. İyi dileklerin için teşekkür ediyor, "saygı ve sevgi söyleyenindir" diyoruz; "çelik ayna" diye bağırıp kaçıyoruz. Çocuk muyuz neyiz?

TEK BOYUTLU İNSAN?-1

Merhaba Oyungezer. Öncelikle yeni ve bağımsız halini kutlamakla başlayayım mektubuma. Oyun dergileri arasında hak ettiğin yeri kısa zamanda kazanacağından hiç şüphem yok. İlk üç bölüm gerçekten ümit vermekte. Eksiklerin tabii ki var ama zamanla kapanacaktır.

Merhaba Nazım,
Eksiklerimin olduğunun bilincindeyim. Tabii benim bir hatam yok bu konuda, hep o yazar olacak mendeburların işi. Ya kötü yazarlar, ya insan gibi düzeltemezler, ya gereksiz laubalilik, ya aşırı ciddiyet. Valla ben en çok Oyunezer'i seviyorum, başka yazılar da hiçbir işe yaramaz. Ama güzel dergiyim o ayrı...

Bir şeyden emin oldum: "Bizler farklıyız!" Ne Romeo ve Juliette'te ne de Kerem ile Aslı'da hissediyoruz aşkın anlamını, Arwen ile Aragorn'da olduğu kadar. Güliver'in ülkesi, Alice'in diyarı çekmiyor bizleri çocukluğumuzun derinliklerine, Krynn'in ejderhaları, Orta Dünya'nın hobbitleri, Dune'un çöllerinden çok. Seslerin harmonisini Beethoven veya Mozart hissettiremiyor bize; bir Dream Theater, bir Joe Satriani kadar. Kahramanlarımız Superman, Batman olacağına, Freeman oluyor, Thrall oluyor. Antikahramanlarımız Dracula'dan ziyade Arthas, Raistlin, Sylar oluyor. Kahvehane masaları üzerinde Okey değil FRP oynamayı tercih ediyoruz. Kahvehanelerimiz de farklı! Asfaltta top oynamak yerine evimizde Sensible Soccer oynamayı seçiyoruz. Oyun oynamayı keşfettik ve yaşıyoruz. Bizler klasik dışıyız. Ama aslında yeni klasikleri yaratanlarız. Farklıyız ve evet, yadırganacağız. 'Aktüel' olduklarını zannedenler tarafından tarikat olduğumuz düşünülecek. Asosyal veya bağımlı addedileceğiz. 'Zararlı ve gereksiz' bir aletin başında zaman harcıyor olacağız. Gerektiğinde satanist zannedileceğiz. "Oyun oynuyorum" dediğimizde insanların o hafif alaycı gülümsemelerine maruz kalacağız. Ama hakikat ne biliyor musunuz? Geleceğin bir şekilde hep 'farklılar' grubu tarafından tasarlandığı. Bizler 'evrim'in bayrak taşıyıcılarıyız (evet abartılı oldu bu cümle ama mesaj anlaşılmıştır sanırım). Geleceğin popülerini yaratacak insanlarız. Hatta bir oyun yapmanın artık bir film yapmaktan daha fazla kazandırabilmeye başladığı göz önüne alındığında oldukça yakın bir geleceğin!

Farklıyız, amenna. Gerçekten de çok farklıyız. Söylediğin her fark gerçekten de bir tip gençliği betimlemede rahatlıkla kullanılabilecek şeyler ve doğru, böyle bir tip var. Ama iki farklı seviyedeki çoğulluğu gözden kaçırmamak lazım. Birincisi, tarihi dönüştürecek olanların içinde sadece Dream Theater dinleyenler değil, Orhan Gencebay dinleyenler de var ve bu iki grup arasında "evrimsel" bir fark yok. İkinci dikkat edilmesi gereken nokta ise çok daha önemli: Hiçbirimiz, saydıklarınla sınırlı bir kültür dünyasına mahkum kalmamalıyız. Referanslarımız, göndermelerimiz, duygu ve düşünce dünyalarımızın beslendiği kaynaklar o kadar farklı şekillerde çalışıyor ya da çalışmalı ki. Dream Theater Orhan Gencebay'dan evrim hiyerarşisinde üstün olmadığı gibi, Mozart'ın da önünde değil. Zaten sorunlu olan şey, çeşitli sosyal durumları evrimle açıklamak. Kromozomlarımız gibi, bizler de sarmallar oluşturuyoruz yaşarken; düz çizgiler yok. Aynı anda geçmiş ve gelecek bizle beraber. Farklı olduğumuz doğru ama farklılığımıza tapınmak değil yapılması gereken. Söylediğim çoğulluğa örnek: Son 10 senede çıkan oyunlardan hangisinin atmosferi American McGee's Alice kadar yaratıcıydı? Hangi aksiyon oyunu o kadar zekice ve müthiş bir estetik zevkle hayata geçirilmişti? Geçmiş ve gelecek içimizde, istesek de kaçamıyoruz. İyi ki de kaçamıyoruz, yoksa Marcuse'nin kehaneti gerçek olurdu.

Birkaç ay önce annemin "ne olmak istiyorsun?" sorusuna "oyun yapmak istiyorum" cevabını alınca, o alaycı gülümsemeyi takınıp "ben senin daha yararlı, anlamlı şeylerle uğraşmanı

POSTA İDARESİ FELSEFİ SOHBETLER - NO.1 (KEDİTÖR)



UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Takdir edersiniz ki geçen sayıdaki Goyun sayısı için "1" cevabını veren hiç kimse "Ayın Goyunsever'i" olamadı. Ama bu ay yarışmamız devam ediyor, uykusu kaçan okurlarımız Oyungezer'deki Goyun'ları saymaya devam edebilirler. Ancak uyaralım, Goyun Matematiği'nin ödülünü Gezenti'ye kaydırdık.

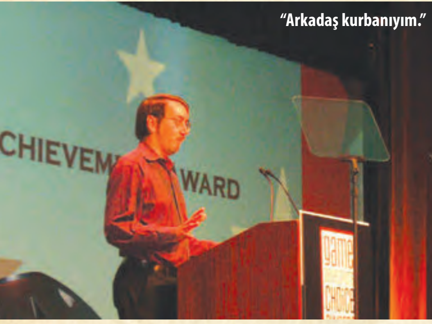
İDARESİZ

Burdan hepinizin bayramını kutlarım. Ve sen Mehmet abi en sevdiğim yazar olduğun için (!) sırf senin adına küçük bir araştırma yaptım ve Amsterdamın rüzgar güllerinin meşhur olduğunu öğrendim; ayrıca Hollandanın çikolatası, süt ürünleri ve gayleri meşhurmuş bir de oradaki ineklerinin fiziksel yapıları normalden biraz daha farklı oluyormuş. Abi orda hiç inek gördün mü? Gerçekten farklı mı? Abi inbakscık olayı yok di mi burda???

Semih

Inbakscık olayı yok. İdaresiz var. Ve sen onu sonuna kadar hak ediyorsun Semih.




“Arkadaş kurbanıyım.”

beklerdim” cevabını vermesi anlatıyor aslında farkımızı. Annem bağımsız kişiliğimin mimarlarından biriydi; ama o da bilgisayarın zararlı olduğunu bilinçaltımıza paranoyakça sokmaya çalışan medyamızın bir diğer kurbanıydı. Ona bir şey söylemedim ama kendi içimde vardığım sonuç oyun yapmanın, müzik üretmenin, kitap yazmanın da en az diğer işler kadar anlamlı ve yararlı uğraşlar olduğuydu. Zira tek ve vazgeçilmez amaca ulaşma adınaydı hepsi: Mutluluk -ki kendisi herkesin, farklı biçimlerde de olsa, hep ona ulaşmaya çalıştığı, dünyadaki anlamların en ötesidir bana göre-. Hepimiz farklı yerlerde de bulsak onu, sonuçta bir doktor da insanların ve kendisinin mutluluğu için ter döküyor, bir oyun yapımcısı da. Kısacası sevgili Oyungezer, yaptığın iş benim için kutsal. İçimizde yarattığın sıcaklık, yüzümüzde oluşturduğun tebessüm... “Anlamlılık”, “yararlılık” başka nerede bu kadar somut olabilirdi ki?

Ben de inanmıyorum bazı mesleklerin “kutsallıklarına” göre sınıflandırmanın bir manası olduğuna. Zira hayatta tek bir fonksiyon yok, insanın değdiği binlerce farklı alan var ve hayat o alanların toplamından oluşuyor, “bir” tanesinden değil. Yine de, dün gece televizyonda Müjdat Gezen'in -ki kendisini pek sevmem normalde- bir lafına denk geldim. “Bizim hata yapmamız önemli değil, en kötü ihtimalle seyirci sırt çevirir bize” diyordu, “oysa doktor hata yaptığı zaman hasta ölür”. Bu gerçeğin üzerine ne kadar konuşursak konuşalım içinden çıkamazmışız gibi geliyor bana. İnsan kendisini ciddiye almamalı hiçbir zaman, yaptığı işi ne kadar ciddiye alırsa alsın.

Mektubuma son verirkene ***(Grup Vitamin göndermelerini severiz. -MK)***, okurlara da ufak bir hatırlatma yapayım bari (sosyal mesaj olayı). WoW'un çıktığı 2005'ten beri 200 gün üzeri bir oynama süresine sahip, yani son yıllarda hayatının beşte biri WoW başında, bir o kadarı da diğer bilgisayar aktiviteleriyle geçmiş, bu süreçte bir yılını (akademik olarak), sevdiceğini ve daha birçok şeyini kaybetmiş 19 yaşında bir öğrenci olarak diliyorum ki önceliklerinizin benden önce farkına varın. Hobilerinizin, işinizin ve eşinizin (flört olur, sevgili olur, her anlamda eş) önüne geçmesini engelleyin. Ayrıca öğrenciliğin de en önemli işlerden biri olduğunu unutmayın, özellikle hobiler kümenizi iş kümenizle çakıştırmak istiyorsanız. Ki bunu başarabilenler kıskanılacak insanlardır.

Evet arkadaşlar duydunuz zilin sesini, kalkın o bilgisayarların başından (Sinan bu sosyal mesaj olayını Beden-Terbiye Üst Kurulu'ndan geçmek için sen eklemedin di mi?) (*Valla mektuplar önce bana değil sana geliyor, ben senden sonra dalıyorum Posta İdaresi'ne Mehmet'im… Eee? Daha daha nasılsın? – Sinan*)

Neyse, böyle işte Oyungezer. Bir şekilde ifade etme ihtiyacı hissettim kendimi sana. Hem masrafsız okurum ben, bir sorum bile yok sana. İşin kısası, seni seviyorum Oyungezer, ve yazarları, ve okurları. Gelecek tasarımcıları… İyi ki varsınız, hep olun!

Nazım 'Pyros' Adaklı

Vallaha billaha en sevdiğim okur tipi. Ellerine sağlık, çok yormadan beni güzel güzel anlattın derdini. Ben de arada 4 aylık ufak bir dergi olarak elimden geldiğince katkı sağlamaya çalıştım söylediklerine. Güzel bir birliktelik oldu, yine yapalım. Ben de seni seviyorum tüm yapraklarımla.

TEK BOYUTLU İNSAN?-2

Selamlar Oyungezer cemaati ve Mehmet Efendi Hazretleri;

Haşa! Öyle bir iddiam yok, eğer ki soytarılara “hazret” denmeye başlanmadıysa. *(Ama buna da “haşa”. Yok mu arası? Anlaşsanız? – Serp.)*

Oyun camiasına 2000'lerde girdiğimden uzun yıllar “derginizi ilk sayınızdan beri takip ediyorum” diyen artistlere imrenerek baktıktan sonra, şimdi bu lafı diyebiliyor olmanın mutluluğunu yaşıyor; yeni ve bağımsız yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Hiç sorun yaşamayın, en güzel oyunları en canavar sistemlerde inceleyin, zam yapmayın, iyi dergiciler olun ve belki bir gün ormanda şirinleri de görebilin. Hatta bu atraksiyonların ardından hayalindeki "Şirinler: Büyük Savaş" projesini gerçeğe dönüştürmen daha da kolaylaşacaktır Mehmet. Gerçi dergiden dergiye geçerken oluşan kriz sırasında subjektif koşulları da lehine çevirip Sinan'ı iktidardan indirmene kesin gözüyle bakıyordum ama şansını değerlendiremedin sanırım.

Doğrusu bu konuda Serpil'in desteğini bekliyordum. Ne de olsa geçen sene yaptığımız ufak devrimciğin önderiydi o. Oysa subjektif koşulları kendi lehine kullanan asıl Serpil oldu. Bilmiyorum, belki bir gün... *(“Working class hero is something to be.” – JL. “Aaaa, siz nereden çıktınız Sayın Lennon?” – Serp.)*

Girişi uzatmayalım, benim gözler bir dönerse mistır ayzak ***(Asimov? –MK)*** gibi yazar da yazarım. Değinmek istediğim konuya girelim; oyunların sanat olması ve bazı oyuncuların oyun oynamayı, kitap okumakla aynı kategoriye koyması.

Evet ben de tam bundan konuşmak istiyordum, ne iyi oldu lafı açtığın. Haydi bakalım önden buyur.

Geçmişte oyun dergilerinde ve forumlarında okuduğum bazı yazılar kafamda şöyle bir düşünce uyandırdı; oyun düşmanı despot anne babalarına karşı zincirini kırmış asi oyuncular “ben kitap okumam, hayatı oyunlardan öğrenirim” havalarında... Oyunların insanın ufkunu genişlettiği, yaratıcılığı körüklediği ve alternatiflerine göre bambaşka bir eğlence sunduğu fikrine can-ı gönülden katılmakla birlikte böyle bir yaklaşımı da zararlı buluyorum. Memleket sorunlarını Kurtlar Vadisi'nden, Amerikan politikalarını 24'ten öğrendiğini sanan milyonların yanına; uluslararası terörü, Amerikan propagandası kusan Splinter Cell'den, Rainbow Six'ten, Ghost Recon'dan öğrenenler de eklenirse işimiz iş. 80'lerin enkazından belimizi zor doğrultmuşken en büyük eğlencemizin apolitik, dünyadan bihaber bir nesil yetiştirmesini istemeyiz değil mi? Evde 18 saat oyun oyna, metroda Oyungezer oku, tuvalette PSP oyna... Nereye kadar? Zaten Call of Duty'nin yapmaya çalıştığı çağrışımlar sinirimi bozdu!

Metroda Oyungezer okuyun da, 18 saat oyun oynamayın tabii (bkz. Tek Boyutlu Adam?). Evet haklısın, siyaset her yerde; en siyasetsizmiş gibi gözüken oyunlarda da. Anlam Arayışları'nı en çok da bu yüzden yapıyoruz. Oyunları başka türlü yorumlamak, başka türlü oyunlar istemenin birinci koşulu çünkü.

Oyun sanattır meselesine gelince; atmosfer, eğlence gibi yönlerden bu sıfatı çoktan hak ettiler ama “oyuncuya vermesi gereken” açısından incelendiğinde bu sıfatın yanına yaklaşabilen sayılı oyun olmuştur sadece. Örneğin sinema sanattır; Godfather sanattır, Hayat Güzeldir sanattır, Crash sanattır... Ama niyeti belli Rambo filmleri, Ridley Scott'inkiler sanat falan değildir, beyin yıkamadır. Canı istedi mi Vietnam'ı, canı istedi mi Kore'yi, canı istedi mi Irak'ı, canı istedi mi

5 KURUŞ, SEN NELERE KADİRSİN!

Dün akşam canı sıkkın bir halde evime dönerken (malum final haftası), gazete bayiinde bir tane Oyungezer kaldığını gördüm, kaptım ve cüzdanımı karıştırdığımda içinde sadece 5.5 ytl bulunduğunu farkettim. Hüzünle ve adamın “ya al, ya git kardeşim” bakışları arasında dergiyi yerine koyup arkamı döndüm ve başım öne eğik eller cepte yoluma devam edecekken elime birkaç bozuk para geldi. Çıkardım ve saydım tam 45 kuruş!.. Şu anda bu dergiyi elimde tutuyorsam, fiyata dahil olmayan o beş kuruş sayesinde.

Viva la beş kuruş!!

Poyraz Balkan



Bir önceki ay “para üstü olan 5 kuruşu değerlendirmenin 5 yolu”nu yazarken bu hiç aklımıza gelmemişti gerçekten. E o zaman, hep beraber: Viva la beş kuruş, vivé l'oyungezer (r=ğğğ şeklinde okunacak).


Komplo teorisyeni: “Kesin kopyala-yapıştır yapmışlardır”.

Afganistan'ı, şimdilerde de canı istedi mi Venezüella'yı düşman ilan etme amacı güden yapımlar çöplüktür.
Hopdediks! Blade Runner'a "sanat değil" diyen kişi robotlar tarafından ısırılmayı hak etmektedir. Kendisini Alien'lar tepmeli, Gladiator'ler şişlemeli, Thelma ve Louise'ler öpmelidir. Black Hawk Down ve G.I. Jane ise konu dışıdır. Ötesinde söylediğin her şeye bin milyon kere katılıyorum.

Aynı şey oyunlar için de geçerli. Hem eğlenceyi hem de "iyi niyetli" bir konuyu bize sunan kaç oyun gördük şimdiye kadar? En iyi savaş/aksiyon oyunlarında bulunduğumuz taraf belli, öldürdüğümüz düşman belli; kalite ne kadar yüksek olursa olsun, oyuncuya yaptırılmak istenen "auhhuaa, nası head aldım gördün mü luann" şeklinde salyalar arasında girilen hezeyandan bir an için olsun çıkınca rahatsız etmeye başlıyor. Ha tabii, Silent Hill gibi Mona Lisa kadar sanat olan oyunları ve yerinde göndermelere sahip yapımları ayırıyorum. Ama oyun endüstrisine genel olarak bakıldığında tablo bu.
Daha önce dediğim gibi, her şeyi büyük bir Amerikan komplosunun parçası gibi okumamak lazım. En masum gözüken oyun bile siyasetten öyle ya da böyle nasibini alıyor. Bizim karar vermemiz gereken, bu nasiplenmenin hangi yönde olmasını istediğimiz. Ben barış ve özgürlükten yana kullanıyorum hakkımı, bilmem siz ne dersiniz?

Neyse fazla kafanızı şişirmeyeyim; bir de soru sorup gideyim. Seneye yazın "were can travel"a gidiyorum da PS3'ü oradan ucuza mı alayım, garanti uğruna buradan kazık mı alayım? Sağlamlık durumu nedir, aradaki fiyat farkı için garantiyi gözden çıkarmaya değer mi? Oyunlarda PS2'deki gibi bölge hedesi var mı?
Hımm "were can travel" dediğinin "Work & Travel" olduğunu ve senin gelecek yaz Amerika'ya birkaç aylığına çalışmak için gideceğini varsayıyorum. Hem bölge hedesi olduğundan, Türkiye'de de hem garantisi olduğundan, hem de taksit imkanı olacağından; Amerika'yla Türkiye arasındaki fiyat farkını da yok sayıyorum. Böyle de matematiksel bir insanım işte, saymadan duramıyorum... Türkiye'den al sen. Yerli malı yurdun malı, herkes PlayStation Turco kullanmalı.

Neyse kafanızı şişirdim, yayın hayatınızda başarılar, öptüm, kokladım, sarıldım, sevdim, geldim, gördüm, yendim.
Can Ali Çetin

Hayır işin kötüsü sen yenince biz yenilmiş sayıldık (bak yine sayılar), kötü oldu. Neyse, sana bu güzel mektubun için teşekkür ediyoruz, bu sefer yenme ümidiyle başka mektuplara yelken açıyoruz.

KAHRAMAN DARK SOUL

Oyungezer uygarlığı insanları. Merhabalar!
Yeni dergi (hoş ben bu mail'i atana kadar dergi eskidi ya neyse) yeni tasarım, dinamik bir ekip, gerçekten çok başarılı, hatta muhteşemsiniz.
Abartmayalım Dark Soul'cuğum, şunun şurasında Oyungezer kardeşiyiz. Ayrıca dergi eskidiyse biz de yeni dergi kuralım, ne dersin?
Öncelikle biricik dergimiz Oyungezer'in en azından bir ayda ne kadar sattığını söyleseniz de bizler de ona göre sevinsek. Nedense içimde ya kapanırsa telaşı var ***(neden acaba?-MK)*** ve ancak satış miktarını öğrenirsem rahatlayacağım.
Satışlarımız artıyor, yavaş yavaş. Biz de yavaş yavaş rahatlıyoruz. Korkmayın, daha bir süre bizden kurtuluş yok =) Önceki sayfalarda bir yerlere Aralık ayının satış rakamını yazmıştım.

İkinci sorumuza geçersek, Sinan abi tam olarak nedir? Yani oraya buraya emirler savurarak sizlere işkence eden bir kişi mi, yoksa daha da mı fazlası?
Sanırım Sinan'ın buna vereceği cevap, "sistematik işkence yok, bunların hepsi münferit vaka" şeklinde olurdu. (*niye ofise uğramıyorsunuz ki? Niye ki? – Sinan*)

Çünkü dikkatimi çekti de ayın en güzel oyunlarını kendisi inceliyor. Siz garibanlara da uyduruk uyduruk oyunlar inceletiyor. Özellikle Jesus'a Ocak ayı sayısında yaptığı işkenceyi görünce ağzım bir karış açıldı (bkz. SOF: Payback).
Evet. Üstelik bunun lafını toplantılarda "şöyle bir" geçirdiğimizde, "tamamen tesadüf" gibi açıklamalar yapıyor. Tuğbek ve Serpil'in de otomatik olarak söz sahibi oldukları bazı oyunlar var, işte kalanları da biz aç kurtlar gibi paylaşıyoruz. Jesus hepimizi dövüyor, kalan sağları da revire gönderiyoruz. Zaten Jesus Payback'i Mel Gibson'ın filmi zannederek aldı, sonra fark etti başına ne iş aldığını.

Üçüncü sorum ise ufukta Marvel kahramanlarıyla dolu bir oyun gözüküyor mu? SM3 fos çıktı. En son adam gibi Marvel Ultimate Alliance oynadık ama o da aşırı zorlayıcı boss'lar yüzünden baydı. MUA tadında bir oyun iyi olurdu.
Ufukta (Ufuk kim?), içinde istemediğin kadar Marvel kahramanı ile dolu olan bir oyun var: Marvel Universe Online. City of Heroes'u –ki iyi bir oyundu- yapan Cryptic Games tarafından geliştirilen oyunun ne zaman çıkacağı belli değil ama bence potansiyeli oldukça yüksek.

Ve son olarak şöyle hoş, kendine özgü bir FRP oyunu arıyorum. Ne önerirsin?
Kesinlikle Witcher. Yazılarım bitsin, sonra iki tane uzatmalı sınavıma da gireyim; benim de yapacağım ilk iş güzel güzel Witcher oynamak olacak. Canım benim. (*eee, Witcher'dan daha çok, içindeki NPC'lerle konuşuyorsun gibi geldi :) – Sinan*)

Şimdilik bu kadar. Kendinize iyi bakın. Bir dahaki ay görüşmek üzere...
Sercan "DarkSouL" Ercan
Sen de iyi bak Sercan. Lütfen.

Bu sayıda çok fazla güzel mektup vardı. En iyilerini seçene, dengesini tutturana kadar oldukça zorlandım. Ayrıca sınavlar yüzünden çok saçma sapan bir tempo içindeydim, anlayış gösteren statükoya buradan öpücüklerimi yolluyorum. Gelecek sayıda farklı konu ve konuklarla aynı sayfalarda olalım diyorum ben, siz ne dersiniz?
K. Mehmet Kentel

GEZENTİ

Gezenti'nin bu ayki sahipleri de geçen ay olduğu gibi takım çalışmasıyla başarıya ulaşan iki okurumuz oldu: **Barış Kavas** ve **Kansu Oğuz Canbek**. Gerçi grupta bir senkronizasyon problemi var; klavyeci "Oyungezer 2. Senfoni"yi çalarken, gitarist "Oyungezer 3. Senfoni"yi çalıyor. Resimde dikkatimizi çeken ikinci şey, gitaristin sağ paçasını çorabının içine sokması oldu. Bunun da müzikalite açısından nasıl bir fark yarattığını konunun uzmanlarına bırakıyor, Barış ve Oğuz'u tebrik ediyoruz. Gezenti'ye olan katılımı arttırmak için artık **oyun ödülümüz** Gezenti'nin konuklarına gidecek. Barış ve Oğuz, bize adresinizi yollayın ki oyununuzu gönderelim.



LARS: ROCK GRUBU KURMAK İSTİYORUM JAMES! JAMES: GİT İŞİNE LARS, BEN OYUN OYNUYORUM

Merhaba Oyungezer ailesi!
Derginiz her geçen sayı daha da güzelleşiyor, okuması daha bi zevkli oluyor. Size tek bir sorum var ***(aslında tek bir sorusu yok ama ben formata uysun diye birinci sorusunu kestim- sırıtan MK)***. Rock Band'i PS2'imde davuluyla gitarıyla oynayabilecek miyim? Bu oyuna çok ihtiyacım var. Bu oyun için PS3 almayı düşünüyordum PS2'ye çıktığını görünce çok sevindim. Bu oyunu nasıl alabilirim? (sizdekini bana satsanıza :) ***(Olur, 500 lira nasıl?-MK)*** Ama
-İnternetten alabilme ihtimalim az çünkü, güvenim yok ve daha önce internetten bir şey almadım.
-Doğru konuşmak gerekirse piyasayı da gezmedim, Guitar Hero'da yaşadığım hayal kırıklığı yüzünden.
Ben sizi çok seviyorum...
Uğur Ekşi



Uğurcuğum, öncelikle şunu açıklığa kavuşturalım: Biz de seni çok seviyoruz. Sonralıkla şunu söylemek lazım, artık internetten alışveriş yapmayana kız vermiyorlar, bu böyle biline. Güvenli yollardan, güvenli siteleri kullanarak yaptığın alışverişlerde de bir şey olduğu yok. Üçüncüsü, Rock Band'i (ve aksesuarlarını) getirse getirse Mavi Shop getirir (www.mavishop.com). Gittigidiyor'u da zamanı gelince yoklamak doğru olacaktır. Oyunun Türkiye'de Mart'ta piyasaya çıkacağını da söyleyelim hemen, ama ilk etapta PS3 versiyonu gelecek.

YAZIN! YAZIN DEDİM!

Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. Her konuda, içinizden ne geliyorsa yazın.

PİKSEL

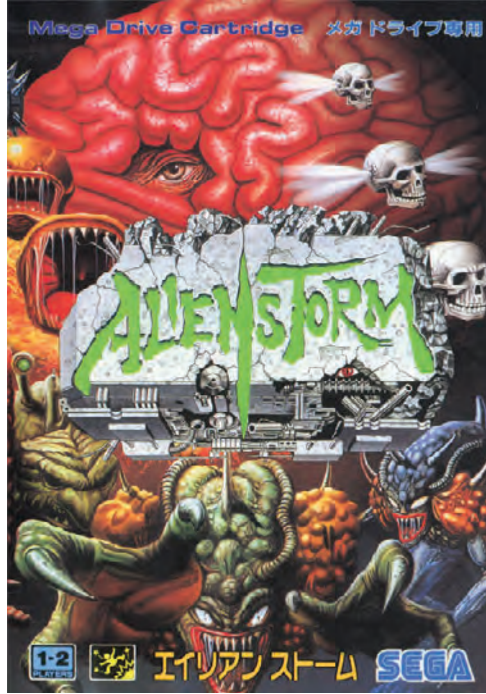
Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



Tell me what you don't like about yourself

Yeni yıla çok güzel bir giriş yaptık. Hem geride bıraktığımız, hem gelecek aylarda karşılaşacağımız oyunlarla, yepyeni bir dergi olmamıza rağmen ilk sayımızdan itibaren artan bir ivmeyle yola devam etmemizle, birbirinden ilginç ve özgün filmlerin vizyona girecek olmasıyla, artan iş yüküyle, zamansızlıkla mücadelenin verdiği keyifle, aynı dili konuştuğumuz binlerce Gezer'le birlikte, 2008'in güzel geçeceğini iddia ediyorum huzurlarınızda. Eğer Piksel'e adımınızı attığınızda ilk burayı okuyorsanız (ki öyle yapın lütfen, darılıyorum, pısıyorum) müjdeli haberimi isterim! Piksel %50 oranında büyüdü (bir promosyon tuzağıdır bu ey okur! Sadece 4'ten 6'ya çıktı sayfa sayısı). Artık size aktaracak daha fazla sözcüğümüz ve görselimiz var. Eksik olan şey sizin değerli görüşleriniz tabii. Sesiniz soluğunuz kesildi, aloo!
Aslında günahınızı almayayım. Geçen ay "dizi tavsiye edin" dememle birlikte inbox'ım şenlendi. "Hastayım, açım, ölüyorum!" desem bu kadar ilgi olmazdı herhalde :) Anladım ki Türk insanı olaraktan dizi izlemeyi seviyoruz. Topluca "zamanım yok" klişesine takılsak da sevdiğimiz diziye günde bir 45 dakika ayırdığımız bir gerçek. Onlarca dizi önerisi geldi, elinize sağlık. Ben arasında Nip/Tuck'ı seçtim. Uzun süredir görüyordum ama izlemek şimdiye nasipmiş. Kimber dahil her şeyiyle süper bir diziymiş bu arada :P Hastasıyız ailecek!
Bu sayının da Dünyayı Değiştiren Oyunu biraz kanlı! Doom! Tek farkı Sinangil'in kaleminden çıkmış olması. Sonra bana "vahşisin olm sen" demeyin yani. 20 Yıl Önce köşemizi açıklamıyorum. Hemen sağda zaten, bakıverin ama kendisini çok severim! Ha bir de Sinan ve Tuğbek kapışıyor, kavga var yani. Tarafınızı ve kaderinizi seçin; okumaya başlayın… 3… 2… 1!

VOLKAN TURAN
VOLKAN@OYUNGEZER.COM.TR



VC'DA BİLİM-KURGU AYI

Virtual Console'a bu ay çıkan oyunların alayı bilim-kurgu oyunları. Bunların ilki Genesis'in ünlü oyunu *Alien Storm* (800 puan). Contra tarzına sahip bu oyunda her yerden kafanıza yaratıklar düşer ve hepsini çeşitli silahlarla ve son sürat öldürmeniz gerekir. Diğer oyunumuz *Cybernator* (800 puan). PS2 için çok kötü bir remake'i olsa da, orijinali nefistir. Soldan sağa doğru gitmeye mahkum olduğunuz bu oyun bana göre *Zone of Enders*'ın atasıdır. VC'da olsun veya olmasın, mutlaka oynamanızı öneririm. Son oyunumuz da *Wonder Boy III: Monster Lair* (800 puan). Bu oyunumuz lazerlerden, çelik tabanlı alanlardan sıkılmış olanlar için. Meyve yiyen, ejderhaya binen, bıcır bıcır bir karakterin kahramanlığında ilerlemek isteyenlerin oyunu *Wonder Boy III*. Defalarca bitireceğinizi garanti ederim!



Kısa bir süre sonra da NEO-GEO'nun ünlü oyunu *The King of Fighters 94*'ü VC'da göreceğiz (kesin gamepad üreticileri sevinecektir.

MARIO HALO İLE BİRLEŞİNCE



İnternette Mario'nun ilginç bir oyunuyla karşılaştık. Evren Halo'nun evreniydi, düşmanlar da öyle, ama kahramanımız Mario. onlara hiç sahip olamadığı silahlarla saldırabiliyordu (otomatik lazer tabancası mesela). Sonradan anladık ki bu bir "fan game" idi. Game Maker ile yapılmış ve Halo Zero'nun üzerinde yapılarak geliştirilmiş bu oyun (adı Super Mario Fusion) hakkında daha fazlasını öğrenmek ve REP+ için http://tinyurl.com/2er8lb adresini, Super Mario Fusion'ın oynanabilir demosunu indirebilmek için de http://tinyurl.com/2hw6tt adresini kullanabilirsiniz.



LIVE ARCADE'DEN BİR 'ROCKET LAWN-CHER'!

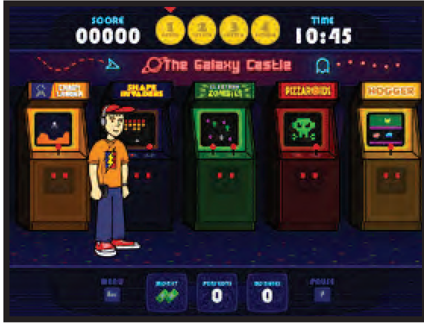
Nintendo çalışır da Microsoft boş durur mu? Durmaz... SNK'nin en sevilen oyunu olan Metal Slug'ın üçüncüsü Arcade'e çıktı. Oyunu 10 dolardan (800 MS Puanı) indirebilirsiniz. Oyunda 2 kişilik co-op desteğinin olduğunu ve HD desteklediği de olacak.

Ayrıca Ocak ayının sonlarında 800 puana Sensible World of Soccer'ı da oyunculara sunacaklarını açıkladılar (bir haber anca bu kadar heyecansız bitirilebilir).

Merhaba. Ben kovboy. Ata binmeyen kovboy.

Siz zengin çocukları dev makineler karşısında, elinizde lazer tabancayla Time Crisis oynarken, biz Vahşi Batı'da altıpatlarımızla kötülüğe karşı savaşıyorduk. Önümüzdeki her şeyi vursak bile bi Allah'ın kulu şerif gelip de teşekkür etmedi bize. Kızılderili arkadaşımın da selamı var. Kesecekmiş hepinizi!





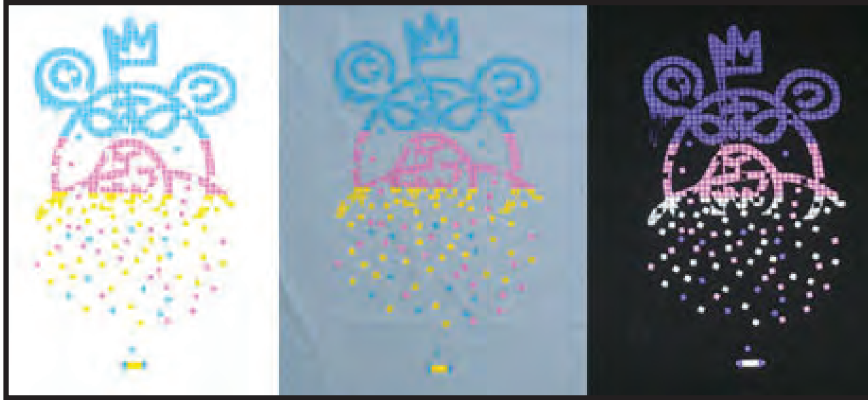


JOYSTICK JOHNNY

Geçen ayın DVD'sinde bulunan ama yer sıkışıklığı nedeniyle üstüne laflayamadığımız bir paket Joystick Johnny. Peki neden bu ay bahsediyoruz? Bu kadar kaliteli yeni ama 'eski kokan' oyun paketlerine her ay rastlamıyoruz ve geçen ay DVD'mizde yer alan JJ'i es geçmek istemiyoruz.

JJ görünüş olarak da, oynanış olarak da kesinlikle 80'lerde kalmış. Son derece nostaljik. Oyunun yapımcı Joe Lesko Mario/Wario Party tarzı oyunlardan bir hayli etkilenmiş ve bunları sevdiği oyunlarla harmanlamış. 14 çeşit arcade oyunu bulunuyor. Trial'da Space Invaders, Frogger, Pacman gibi oyunların özü var. İşin heyecanlı yanı, oynarken sürenizin sınırlı olması. Bu süre içinde o oyunları bitirmeli, en yüksek skoru yapmalısınız. Her oyun aslında oyunu bir seviye zorlaştırıyor ve en sonunda (artık hangi oyunu seçtiyseniz) bölüm sonu canavarıyla karşılaşıyorsunuz. Eğer oyunu satın alırsanız çift kişilik oyunlarla da eğlenmeniz mümkün. Gizler, puanlar derken de paketin ömrü oldukça uzuyor. Siz de es geçmeyiniz.
http://www.joystickjohnny.com

TASARIMLARA İŞLEYEN OYUNLAR


Arcanoid'i kim unutabilir ki? Tişörtlerinde onu yad etmek isteyenler elbet olacaktır.



Wii sahipleri gerçekten kendilerini aşabiliyorlar. Örneğin bu dolabın sahibinin yatağı da muhtemelen Wii şeklindedir. Mutfağı CD şeklinde, eşi de nunchuk...


Ve son nokta! Tetris'i küpler değil insanlar oluşturursa ne olur? Bu muazzam stop-motion film oluşur. Youtube'dan falan bulup mutlaka izleyin.



Ya da Pac-Man görünüşlü kızarmış ekmekler! Tereyağıyla mis gibi gider. MİS!... AÇIM!



20 YIL ÖNCE...

ALF

Her teknolojik alet gibi televizyon da Türkiye'ye oldukça geç giriş yapmıştı. İnsanlar "radyonun görüntülüsü" olan bu cihazı başlarda biraz tuzlu bulmuştu ama talebin büyümesinden sonra TV her eve girebilecek nitelikte bir alet oluvermişti. Haliyle o zamanlar sadece TRT kanalları vardı. Tek bir kanal insanlara ne sunabilirdi ki? Haber? Müzik? Yarışma? Film? Dizi? Hepsine 'evet' tabii ki ama Türk insanının kalbinde dizilerin yeri bir başkaydı. O dizi saatinde tüm işler bırakılırdı ve herkes TV karşısına kurulurdu (ben görmedim, görenler öyle anlattı).

80'lerin sonunda, Dallas'ın artık suyunun çıktığı zamanlarda dünya kendine JR'dan (biz ismini Ceyar sanırdık) daha sevimli bir yaratık buldu. Alien Life Form, yani kısaca ALF, bir uzaylı, bir 'yaratıktı'. Ama 80'lerin diğer yaratıklarına benzemiyordu, sevimli ve kurnazdı. Bal rengi kılları, bir bacak kadar boyu ve ağzından çıktığı an fenomene dönüşen sözleriyle unutulmazlar arasına girmeyi başardı ALF. Karakterimizin ilham kaynağı E.T. idi ama ondan farklı olarak suskun, trip atan, evine dönmek isteyen biri değildi. Tanner ailesiyle arasındaki bağlar, espriler, komşulardan gizlenmeler derken 102 bölüm sürerek 1990'da sona erdi. DVD seti için tam 14 yıl beklendi. Şahsen ben hepsi olmasa da çoğu bölümünü tekrar izledim. Çocukken bu diziyi izlerken nasıl eğlendiğimi, ALF ileyken ne kadar mutlu olduğumu hatırladım. Evet, bir arkadaşımın hediyesi olan ALF yastığını da hatırladım (burnu kopmuştu gerçi). ALF'in Brian'a öğütler verip ufak çocuğun aklına girmesi, Lynn'e asılması ve evin babası Willie'yi deli etmesi, her tarafı pisletip Kate'i ağlatması, evin kedisini yemeye çalışması da unutamadıklarımdandır.

Bir zamanlar diziler, insanları TV başına çekmek için uyuşturucuyu, kadını, silahı, paraya düşkünlüğü adice kullanmayıp, sadece güldürmek için bu işi yapıyordu. Değişen dünyadan ne yazık ki ALF nasibini alamadı ve 3100 dakikalık yayından sonra hayatı son buldu.



Alf: *(Heyecanla telefonda Kate'le konuşur) Kate! Bu gerçekten çok önemli?*
Kate: *Önemli olan nedir Alf?*
Alf: *Saat kaç?*

VOLKAN TURAN

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR





KIZ ARKADAŞIMI ALDATTIĞIM İLK OYUN

-SİNAN AKKOL

Konuyla alakasız bir giriş olacak ama bu nasıl bir tesadüftür? Tam ben Doom'u yazmak için Word belgemi açmışken, 6 yıldır Amerika'da programcı olarak çalışan arkadaşım Kaan'ı buldum MSN'den. "Bunun neresi tesadüf?" diyorsanız, "Kaan'dır benim bugün burada olmamı sağlayan olaylar zincirini başlatan kişi" diye cevap veririm. Kanıma Doom'u sokan o olmuştu çünkü. Ve beni onmaz bir Amiga'cıdan, bir PC'ciye "convert" eden de Doom olmuştu.

Evet, 90'ların başında fanatik bir Amiga'cıydım ben. "Kesseler PC almam!" diye dolaşırdım ortamlarda, hatta "kahrolsun PC kapitalizmi!" başlıklı bir makale yazmıştım 2 ayda bir yayınladığım diskmag'im AmigaMania için. "Amiga'nıza ihanet etmeyin, PC denilen para tuzağına düşmeyin!" diye çırpınıyordum. Sonra Kaan aradı bir gün. Yine böyle 1-2 sene ortadan kaybolmuştu. Kadıköy itfaiyesinin orada ev tuttuğunu öğrendiğimde, "gideyim de eski Amiga'cı dostumla sohbet edeyim" diyerek gayet masum duygularla çıktım yola.

Onu çoktan kaybettiğimizi, ne yazık ki bilmiyordum.

Darmadağın evinin başköşesinde bir PC duruyordu. "Oğlum, gel de sana bir oyun göstereyim, dibin düşsün. BBS'ten asıldım Bluebox'la bağlanıp. Üç gündür de başından kalkmadım. Seni de göresin diye çağırdım. Yıllardır oyun oynuyorsun ama böylesini görmemişsindir…" dedi ve Doom'u çalıştırdı.

12 saat sonra eve geldim. Şöyle bir attım kendimi yatağa. Her zamanki yerinde Amiga'm beni çağırıyordu "Sinan, gel bir kez daha bitirelim seninle Chaos Engine'i!" Gitmedim. "Soundtracker'la yaptığın son parçayı bitirmeyecek misin? Ne zamandır bekliyor yarım yamalak, ağlar sonra…" dedi. Dinlemedim. Aklım yarım gün boyunca maruz kaldığım "şey"deydi. Doom bir bilgisayar oyunu olamazdı. Çünkü bilgisayar oyunu dediğin, zıplayan "sprite"ların olduğu Super Frog'dur, soldan sağa doğru ilerleyen uzay gemilerinin olduğu R-Type'dır. O yüzden, Doom bilgisayar oyunu olamazdı. Çünkü gerçekti.

Bunu duymak, bu sayfalardaki ekran görüntülerine bakan yeni nesil oyunculara komik geliyordur herhalde ama Doom o zamana kadar gördüğüm her şeyden daha gerçekti. Son derecede hızlıydı, akışkandı, müzikleri inanılmazdı. Mekanlar gerçek gibiydi ama ortam korkunç cehennem zebanileriyle kaynıyordu. Yaratıkların sesleri iliklerimi titretiyordu korkudan (hala o Imp'lerin "cıııırt!" diye çıkan tırmalama sesi korkutur beni) ama en baba silahları topladıkça içinizde artan güven duygusu bu korkuyu bastırıyordu. Ve bu, müthiş bir şeydi!

Doom, bugünün PC oyun dünyasını tek başına şekillendiren oyundur. "PC oyunculuğu öliy!" çığırışlarına kulak asmayın çünkü zaten bir zamanlar PC oyunculuğu diye bir şey hiç yoktu. Oyunlar ya Amiga'larda ya da Nintendo'nun ürettiği bir konsolda oynanır, PC'ler ise birkaç adventure haricinde, gelişmiş muhasebe makineleri olarak sıkıcı hayatlarına devam ederlerdi. Doom hızlı aksiyon oyunlarının PC'lerde de çok iyi olabileceğini insanlara ispatladı. Ve bu, oyunculuk adına her şeyi değiştirdi. Bu değişim beş yetenekli gencin Dungeons & Dragons oynarken akıllarına gelen bir fikirle başlamıştı.

"GEEK" ÇOCUKLAR İŞTE, BOŞVEER!

Takım lideri Tom Hall, programcı ve bölüm tasarımcısı John Romero, grafikerler Adrian Carmack ve Kevin Cloud ve kod dehası John Carmack'ın, yani heyecanlı ve yetenekli id Software ekibindeki gençlerin pek çok ortak noktası vardı. *Commander Keen* ve *Wolfenstein 3D*'yi yaptıkları süreçte beraber Dungeons & Dragons oynar, korku ve bilim kurgu filmleri hakkında sohbet ederlerdi. İşte bunlar yine







bir D&D seansı sırasında sevdikleri filmleri anlatıp gaza gelmiş, Wolf 3D'den sonra yapacakları yeni oyunun bir korku/bilim kurgu/aksiyon oyunu olmasına karar vermişlerdi. John Carmack o sırada yeni bir 3D grafik motoru yazıyordu ve bu motor, o güne kadar gördükleri her şeyden daha üstündü: 3D ortamları inanılmaz bir gerçekçilikte çizebiliyor, doku kaplaması ve ışık oyunları yapabiliyor ve üstelik bunu insanlık dışı bir hızda gerçekleştiriyordu (386-DX PC'ler, bugünkülerden "birazcık" daha yavaştı da). Ellerinde çok özel bir teknoloji olduğunun farkındaydılar ve bunu muhteşem bir korku/bilim-kurgu/aksiyon oyununa dönüştürmeye karar verdiler: *Aliens*!

Evet, inanması güç olsa da id Software'in yapmaya başladığı oyun Aliens filmini konu alan bir prototipti aslında ve bu konuda çok da heyecanlıydı ekip. Ancak Alien'ın haklarını elinde bulunduran 20. Century Fox'la irtibata geçince, oyunun yapım sürecine ne kadar çok müdahale edileceğini sezdiler ve bu hoşlarına gitmedi. Onlar kafalarına göre, özgürce bir oyun yapmak istiyorlardı. Birkaç hafta sonra bir toplantıda John Carmack "Peki düşman olarak Alien'lar yerine şeytanları koysak nasıl olur ki?" diye bir fikir atıverdi ortaya.

Ve öyle de yaptılar. 18 ay sonra Doom çıktı ve bildiğimiz her şeyi değiştirdi.

JOHN ROMERO DA O EKİPTEYDİ

Daikatana ve birkaç tane daha fiyaskodan sonra yıldızı sönen ve bir daha da parlamayan John Romero da Doom'u yapan ana ekiptendi ve oyunda çıkardığı işte oldukça başarılıydı. Doom'un bölüm tasarımlarının çoğunu ve yaratık modellerini tek başına yapmıştı. "*Carmack'ın grafik motorunun ilk hali ortaya çıkmaya başladığında, elimizdeki teknolojinin ne kadar kıymetli olduğunu anlamıştım*" diyor Romero. "*id ofisinde çok heyecanlı bir atmosfer vardı. Ama bu teknolojiyle tam olarak ne yapacağımızı bilememenin verdiği bir belirsizlik de yok değildi hani.*"

Şeytani düşmanlar fikri takımın hayal gücünü ateşlemişti. Düşmanlar için D&D sekanslarından tanıdık yaratıkları alıp değiştirmeye başladılar. Yaratıkların fikir babası olan Romero bu süreci "*İlk başta çok sıradan yaratıklar yapmıştık. İçine şeytan girmiş zombiler, impler ve Baron of Hell gibi yaratıklar mesela. Ama daha sonra Revenant, Cyberdemon ve Mancubus gibi hayal gücümüzü ve korku sınırımızı zorlayan yaratıkları ekledik oyuna*" şeklinde anlatıyor.

Silahların çoğu da ekibin en sevdikleri filmlerden "esinlenerek" hazırlanmıştı. Mesela elektrikli testere Evil Dead serisinin, Chain Gun ise Predator'ın yadigarıydı. Onmaz bir Evil Dead hayranı olan Romero "*çok iyi hatırlıyorum, bu konuda yumruğu masaya ben vurmuştum! Bu oyunda elektrikli testere olacaksa, tıpkı Evil Dead'deki gibi olmalı diye ısrar etmiştim. Bir yaratığın beynine sokup, altındaki toprağa kadar yarabilmeliydik*" diye hatırlıyor olanları.

DOOM'A KÜSÜNCE DOĞAN İKİNCİ KLASİK

Ekip her toplantıda o kadar çok fikir üretiyordu ki bu fikirlerin hangilerini eleyeceklerini belirlemek daha çok zamanlarını almaya başlamıştı. Alien temasından şeytanlarla savaştığımız Doom'a dönüşen oyunun ilk tasarım dokümanlarında gizli hazineler, ana bölüme bağlı alt bölümlerden oluşan serbestçe gezebildiğiniz bir harita yapısı, düşman hareketlerini algılayan bir cihazın da olduğu karmaşık bir gösterge seti ve kendine has özelliklere sahip birden fazla karakteri yönetme ve özelliklerini





geliştirebilme gibi birçok fikir vardı. Hatta bir FPS klasiği olan BFG adlı silahın ilk modeli, ateşlendiğinde milyonlarca kırmızı ve yeşil top saçıyordu ortalığa ve hatta oyunun bir rol yapma oyununa taş çıkartacak kadar derin bir hikayesi bile vardı!

Tüm bunlar Doom daha anne karnındayken iptal edildi. Çünkü oyunun programcısı John Carmack "*hiç düşünmeden önüne çıkanı vur ve ilerle*" tarzı bir oyun yapmakta kararlıydı ve Adrian Carmack dahil ekibin çoğu da onu destekliyordu (bu arada şaşırtıcı ama ekipte aynı soyadını taşıyan iki Carmack, John ve Adrian arasında bir kan bağı yoktu). Romero bu olay anını şöyle hatırlıyor: "*Galiba 1992 yazıydı ve oyunun amacının ne olacağını belirlemek için*



BİR DOSYA UZANTISININ HİKÂYESİ

Doom motorunu kullanan oyunların klasörlerini kurcaladıysanız, dosyaların uzantısının .WAD olduğunu biliyorsunuzdur. Peki bu uzantının isminin, tamamen bir yanlış anlama sonucunda oluştuğunu biliyor muydunuz?

Bir akşam ofiste çalışırken John Carmack Tom Hall'a seslenir: "*Tom, bana bir dosya uzantısı ismi lazım. Bir sürü paketi içinde bulunduran şeye ne denir sence?*". Tom soruyu anlamaz "*Bir neye ne denir?!*" diye seslenir (İngilizce olarak sormuştur tabii bunu "*A what?!*").
Carmack içerideki odasında "*a what?!*" sorusunu "*a WAD!*" olarak anlar ve dosya uzantısını koda ekler.

toplanmıştık. Toplantı sonunda oyundaki tek amacın "her şeyi öldür ve bölümden sağ çık" olmasına karar vermiştik. Sanırım bu çok doğru bir karardı."

Ama bu karar oyunun karmaşık hikayesini ve oynanış derinliğini sağlayacak özellikleri tasarlayan ekip lideri Tom Hall'un canını çok sıkmıştı. Kısa süre sonra id Software'den ayrıldı ve 3D Realms firmasına geçti. Tabii bu hepimiz için çok iyi oldu çünkü Doom için düşündüğü birçok fikri bir başka oyunla hayata geçirmesi gerekiyordu. O muhteşem oyun *Duke Nukem 3D* idi.

Doom'un yapımı ilerledikçe, bölüm tasarımları da karmaşıklaşmaya başladı. "*Haritaları tasarlamaya ilk başladığımızda hala Wolf 3D modundaydık – 90 derece yerleştirilmiş kare bloklardan oluşan ve her yerindeki ışıklandırma aynı olan haritalar tasarlıyorduk*" diyor Romero. "*Ama Carmack kodu geliştirdikçe yapabileceklerimiz öyle arttı ki daha yaratıcı bölümler tasarlamaya başladık. Ben yaptım diye söylemiyorum ama benim favori bölümüm E1M7'ydi.*"

Her bölümün sonunda çıkan ve bölümün bitirilebileceği en hızlı zaman hedefleri olan imkansız zamanları da (Par Times) Romero belirlemiş. Nasıl belirlediği sorulduğunda "*Bir bölüme başlıyordum ve hiçbir şeyle uğraşmadan doğruca çıkış kapısına koşuyordum. Bir bölüm için bunu birçok kez yaptıktan sonra ortalamasını aldım ve üstüne 30 saniye ekle-*



DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR



dim. Bu da demek oluyor ki, aslında ben bu bölümleri hedef zamanlardan da erken bitirmişim" diyor.

CENNET GİBİ BİR CEHENNEM

Doom'un ilk versiyonu olan *Doom Shareware* 1993'te çıktığında, BBS sunucuları kilitlenmişti (o zamanlar internet henüz iki bilgisayar arasında olduğu için çok az sayıda insanın bağlandığı ve yazıdan oluşan BBS sayfaları vardı sadece). Oyun hızla yayılarak inanılmaz bir başarı elde etti ve yaklaşık 10 milyon kişi tarafından oynandı. Ama buna rağmen, ilk yıl içinde sadece 300 bin civarında Doom satıldı çünkü BBS'leri kullanan insanlar her türlü kopya versiyonu da elde edebilecek kaşar kişilerdi.

Doom esas patlamasını multiplayer tarafının keşfedilmesiyle yaşadı.

"Frag" ve *"deathmatch"* kelimelerini literatüre sokan Doom, ağ üzerinden dört kişinin aynı anda oynayabildiği ilk oyundu. Sırf bu özelliğiyle dünya şirketlerini milyonlarca dolar zarara sokmuştu. Şirket ağları üzerinde en çok yapılan şey "Doom atmak" olmuş ve şirket ağ altyapıları Doom yüzünden çökmeye başlamış, yüz binlerce iş saati kayba uğranmıştı.

Oyunun değiştirmeye açık program altyapısı da kafası azıcık çalışan ve programcılıktan anlayan oyuncuların oyunun WAD dosyalarını kurcalamaya başlamasıyla yeni bölümler, yaratıklar, hatta yeni oyun türleri olarak BBS'ler üzerinde paylaşılmaya başlandı. Böylece Doom tek başına "modding community"sini başlatan oyun olma unvanını da elde etmişti.

Oyunun popülerliğini "sezen" Windows 95'in reklam filminde, Doom'da yönettiğimiz karakter Bill Gates'di ve Win95'in neden "oyunlar için en ideal" sistem olduğunu anlatıyordu (**http://tinyurl.com/j7jx6**).



HER TOP 100'ÜN MÜDAVİMİ

Bugün cep telefonlarında, hatta hesap makinelerinde bile (**http://tinyurl.com/yvlup7**) çalışan Doom sadece oyun dünyasını ve oyunculuğun tüm kaderini değiştirmekle kalmadı, popüler kültüre de esin kaynağı oldu. PC'lerle hızlı oyunların da oynanabileceğini ispatladı, insanların oyun oynamak için PC almaya başlamasına sebep oldu. Online oynanışın bir oyunun yıllarca oynanmasının gereği olduğunu gösterdi ve oyuncuların katkısının bir oyunu çok daha ileri taşıyabileceğini ispatladı. Bugün bile açıp oynadığınızda ilk günkü heyecanı verebildiğini hayretle göreceksiniz. Bunun sırrı ise ne grafiklerinde, ne de herhangi bir teknik özelliğinde. Bunun sırrı, onu oluşturan tüm parçaların doğru olmasında: Doğru zamanda doğru fikri doğru teknolojiyle ve doğru şekilde oyun haline getirmişti id Software. Keşke her oyunun yapım hikayesi bu kadar doğruyla dolu olabilse.

YARARLANILAN KAYNAK: John Romero röportajı (PCZone)





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

AMİGA GÖRMEK İSTEMİYORUM!

Sinancım,
Daha önce defalarca konuşmamıza rağmen hala dergide Amiga ile ilgili içerik görüyorum. Özellikle en son Speedball yazısı gerçekten üzdü beni. Anlamak istemiyorsun biliyorum ama bu benim için hassas bir konu. Bu kadar uğraştık, sıfırdan bir dergi çıkardık. Yani aylarca uykusuz kaldık bu kadarcık kaprisim olsun değil mi? Bu dergide Anime'den bahsetmeyelim lütfen olur mu?

****

Sevgili Tuğbek,
Amiga'dan bahsetmemek, 70'lerin sonunda ve 80'lerde doğmuş tüm bir kuşağının tepkisini çeker. Hatta bu kuşağın tokası da ben olurum, kafana kafana inerim. Amiga dediğin bir "nesne", bir bilgisayar değil, bir dosttu. Bir ruhu vardı o aletin. C64'le ufaktan ufaktan başlayan "bilgisayarlarla oyun oynamak haricinde bir şeyler üretme" isteği, Amiga'nın sınırsız kabiliyetleriyle iyice artmıştı. Amiga Scene'i, bu ülkenin gördüğü en üretken, en birbirine bağlı amatör birlikteliklerden birisiydi. Şimdi tutup bu alet hakkında yazmayalım diyorsun ha… Niye? Niye? Söylesene bi…

****

Sinan'ım, balım,
Biliyorum Amiga'yı seviyorsun ama bu kadar da abartmaya gerek yok yani. Bence eski oyundan bahsedeceksek PC'nin ilk dönemleri yeter bize, daha da eskiye gideceksek C64'e gideriz. Herşeyi başlatan asıl oğlan, gözümüzün nuru C64'dü sonuçta. Amiga'yı kimsenin hatırladığı yok! Geçen gün bir araştırma yaptım "Ya o eski oyunlar ne güzeldi!" sohbetlerinin ana konusu %46 oranında PC, %32 oranında C64, %12 arcade salonları, %5 de Spectrum'muş. Bu muhabbetlerde hiç Amiga konusu açılmıyormuş artık. Haliyle bahsetmeyelim hiç en güzeli. Gerek yok cidden Amiga'ya.
Not: Bir kuşağın tokası da mı olacaydın... Vay vay vay, yiğidim aslanım toka olmuş...

****

Tuğbeğim, Klingonum!
Bana bak, beni sinirlendirme! Sakin olabilirim ama, sessiz atın tekmesi pek olur derler bak! Amiga'ya neler demişsin öyle, insanı aforoz ederler laaaayn?!
O değil de kardeş, çok istemişsin, çok ağlamışsın ama sizinkiler sana Amiga almamış diye bir rivayet duydum. Bu garezin sebebi o olmasın?
Not: "Toknak" yerine "toka" yazmışım diye dalga geçme, sen daha ilk paragrafta Amiga yazamıyon! Bak sinirden yine yazamadım!

****

Almadılar be almadılar, taam mı? Millet ikinci PC'sini alırken ben hala Pit Stop oynuyordum! Arkadaşıma giderdim oynatmazdı oturjudum oynamasını izlerdim. Ben o Speedball'a nasıl bakardım hayran hayran biliyorum sen! İstemiyorum Amiga artık, sevmiyorum, bütün toknaklar birleşin gelin, yine de sevmiyorum işte ne yapiyim. Ben Amiga yerine Anime yazmışım ne, senin atlar tekme atıyor, çifte atamayan toka seni!

****

Canım benim, çok acı çekmişsin belli ki sen. Gel bakim sen şöyle, kimin oğlusun sen? Kimlerdensin?

GHOSTBUSTERS™ THE COMPUTER GAME.

BY DAVID CRANE



REMASTERED BY BLAXIS

1984 COLUMBIA PICTURES

Yes, Ghostbusters is a computer game, too.

The game play follows the film with incredible accuracy. Even down to the chart-topping music score.

Your task is to rid the world - and in particular New York City - of a cataclysmic plague of ecroplasmic nasties.

Play it well and we will give yor a Ghostbusters franchise- with your own secret account number. Use this number and the money it brings you, to buy the same ghost busting gear they had in the film. (Don't worry - we'll give you some money to get started)

You will have earned it. And you can use it to go to undreamed of levels. Don't try to use someone else's number, we'll find out.

From then on, it's you against the ghosts. All the way to the Temple of Zuul.

Where the final battle begins...

Designed by USA's David "Pitfall II and Decathlon" Crane and running on Commodore 64 cassette and disk and Spectrum. Coming soon on other systems.

ACTIVISION®

Your computer was made for us.

AVAILABLE FROM SELECTED BRANCHES OF BOOTS, WH SMITH, JOHN MENZIES, LASKY'S, SPECTRUM, RUMELOWS, WOOLWORTH AND GOOD COMPUTER SOFTWARE STORES EVERYWHERE

En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Powder diye bir film vardı. Pudra. Türkçesi... Bazı film, kitap isimlerini Türkçe'ye çevirince komik oluyor. Hatta bazen "hiç olmuyor" ama bu, aslen fena durmamıştı. Narnia Günlükleri çok komik olmuştu mesela, Aslan Kitap ve Semaver miydi komodin miydi, unuttum şimdi, ikincisi geliyormuş zaten, Prensli; "Namık (Narnia) Anlatıyor (Diaries), Hey Mıklantıs Prens, Şah Mat ve Singer Dikiş Makinası'ndan Çıkma Çakma Fiyonklu Mintanım Vardı (prens ya) Benimki Göze Geldi Zaar ve Kedi Çizdi (sarayda kediyle oyun ederken), Yakışmadı Bu Tarz Hareketler Bana Gitmiyor" şeklinde (bayağı canlar yanmış olan belli ki çevrilirken). Bilenler vardır mutlaka, Powder'ı diyorum, filmde bir oğlan vardı ve şekercinin oğluydu. Komik değildi. Özel güçleri vardı, kaşığı bükebiliyordu (eliyle, ıınnngghhhhh diye gibi ama uzun ve gerçek) çatalla oyun edebiliyor (bir arkadaşını çıkarmıştı. Gözünü çıkarmak gibi değil, arkadaşı ile Afrika'da gezerlerken aniden tombalak arkadaşı büyük yılan deliğine düşmüştü ve en hafif tabirle "şişko" olduğundan yarısı dışarıda kalmıştı, bu da çatalla --sadece altı ayda-- çıkarmıştı kendisini) bıçakla soğan kesiyor, ağlıyor ağlatıyor, şakalar yapıyor, danslar ediyordu. Harikaydı ve sonra yidiler bunu. Çok oluyor farkındayım. O da o kadar tatlı olmasaydı canım. O kadar tatlı deyince, yakayı ele verdim onun da farkındayım. Bendim. Evet. Şaşkınlık verici, "senseyşınıl" ve bir kez daha gerçekle kedinin prensle oynadığı gibi (mintançizer) oynayan, umarsız.. İşte bu ayki "EnSevdiğiM." böyle bir ortamda hazırlandı. Çatalıydı bıçağıydı, kafamdaki tencereydi, Serpil'in elindeki mukalemun (o uzun şey hani ne olduğunu unuttum, oklava gibi ama değil bahçevan mıydı neydi ya neden bir şeyi de gerektiğinde hemen hatırlamıyorum, yazının buraya kadarki kısmını Metallica Metallica'yken 1991'de yazmaya başladığımın ortaya çıkması da diğer yandan an meselesi. Heyecanlanıyorum.) derken işte her şey bir anda oldu ve bitti. Serpil geciken yazıdan dolayı mukalemunu kafama geçirmiş (yaşlı ve karizmatik olmama aldırış etmeden), Tuğbek'in kafasından ödünç aldığım tencere de (emsan olmasına rağmen) beni koruyamamıştı (kafama tam olmuştu o ayrı).
Uyandığımda gelmiştik ve gidiyorduk. Zaman daralıyordu.

Bundan sonra size anlatacaklarım, bu ay, tüm diğer yazılarımdan biraz ama çok az farklı olarak, sadece satır aralarını okuyabilenler ya da dikkatle takip edenler veya potansiyel bağlantıların kendileri için şimşekler çaktırarak şahlandığı mecralara sahip olanlar için değil, direk göreceklerin de hayatlarını değiştirebilecektir. Uyarıyorum.

Korkmanıza gerek yok (yalan ;). Pek çok şey isteyerek veya istemeyerek paradigmamızda (olayları, fikir, görüş, düşünce ve gördüklerimizi değerlendirdiğimiz; olaylara bakışımızdaki gözlüğümüz diyelim) değişikliklere yol açar (numarasını büyütür küçültür, bir kısmımız "geek" oluruz sonra). Bu değişikliğin doğru bilgi ile olanı elbette iyi bir şey gibi durur. Cahillik güçse ve çok bilmek de en nihayetinde yalnızlığa itecekse, bazen hatta çoğu zaman basitlik mutluluksa, o apayrı tabii ki. Ayrıca doğru bilgi nedir? Aldın mı başına soruyu, kaç kaç kaaaç!

Neo, Wooa der, MUDER'i görünce. Oh tam değil, Déjà vu.. Déjà vu olunca hani, herkes durur, ona döner, "n'oldu şekeroğlan" nedir gibisinden. Trinity sorar, meraklı bakışlar arasında, "ne dedin?". "Bir şey yok" der Neo, "sadece küçük bir déjà vu."
Kara kediyi görmüştür (prensi cırmalayan). İki kez üst üste. Morpheus telaşla Switch ve Apoc'a seslenir. Trinity durumu açıklar; "A déjà vu is usually a glitch in the Matrix. It happens when they change something", yani, "Bir déjà vu genellikle Matrix'deki bir sorundur (burada sorunla kasıt, bug'dır, glitch: seslisözlük'e göre; geçici performans düşmesi ya da göreceli olarak kolaylıkla üstesinden gelinen acil bir sorun. Orijinali: defect, malfunction. fault, problem; a fault or defect in a system or machine. Yani, "bug"). Bir şeyi değiştirdiklerinde meydana gelir." Matrix déjà vu'yu böyle açıklar.
Olasılıksız diye bir roman var. Adam Fawer'in. Okuyanlarımız vardır. Diyor ki, "Kafanızı çevirip yandaki küçük parka baktınız ve bir anda bu anı daha önce de yaşamış olduğunuzu hissettiniz. Evet, Deja Vu (déjà vu). Sizce nedir Deja Vu; Geçmiş mi, rüya mı yoksa geleceği mi görüyorsunuz?"
Bir aydır aklımda. Kitabı bulup alıp okuyamadım. Malum Viyana'dayım, Türkçe kitaplar yayınlar 2000 km'den başlıyor aşağı yukarı. Birkaç gazete var, Euro D, ShowTurk, EuroStar gibi çok izlenenlerden "arta kalanlardan birkaçını" izlediğimiz (gerçi ben TV izlemiyorum ama olsun) yayınlar da. CNBC-e yok, NTV Int var uyduda onda da La Liga yok. Böyle devam ediyor. Konuya dönecek olursak, LOST'da Desmond, yaşadığı olaylardan sonra birtakım "görü"lere sahip olur. Spoiler'sız anlatmaya çalışacağım. Anlamak için, ya da konuyla bağlantısını kurabilmek için, pek çok şekilde olduğu gibi "EnSevdiğiM." içinde, LOST'un üç sezonunu da izlemiş bir fanı olmanız gerekmiyor ama izlemiş, seven biriyseniz elbette mesela ilk EnSevdiğiM.'deki Dune göndermelerine benzer şekilde biraz daha ve biraz daha farklı tatlar alabilirsiniz buradan. Sizi tattan öldürmeye niyetim yok, o ayrı. Hepsine yetişmek de güç, ancak zaman içinde, belki yıllar, daha fazlasına sahip olduğunuzda ben de sizinle geleceğim. Bunu yalnız olmamak için yapmıyorum, yalnız olduğum için de değil, bunu yapan sizsiniz. Bunu farkettiğinizde yer değiştirmiş olacağız. Bunu da farklı bir zamanda açıklayacağım, aslında bu konu ile de direk ilgili ama şimdi, konuyu dağıtmayayım. Desmond diyorum, birtakım şeyler görmeye başlar. Geleceğe dair. Parça parça flaşlar (swf gibi mi fla mı, belki hangi formatta belli değildir). Resmen geleceği, olacakları görmektedir. Bir resmin parçaları gibi. Ancak kilit nokta şudur, olaylara müdahale ederse, gördüğü bir şeyin oluşumunu engellerse, resmin tamamı değişmektedir.
Bir sonraki olay ya da olaylardan bir diğeri ve aslında tamamı.

Şimdi;

"Takyonlar normal cisimlerden farklı olarak ne kadar fazla enerjiye sahip olurlarsa o kadar yavaş hareket ederler. Bir takyonu iterseniz, hızı giderek düşer. Sonsuz bir kuvvetle iterseniz, en fazla ışık hızına kadar yavaşlar. Işık hızından daha düşük bir hıza asla inmez. Hareket yönünün tersine itilerek veya dirençli bir ortamdan geçirilerek enerjisi alınan bir takyon sonsuz hıza ulaşır. Normal parçacıkların takyonlara dönüştürülmesi ve takyonların





#03
Desmond

da normal parçacıklara dönüştürülmesi ile inanılmaz uzaklıklara birkaç saniye içinde gidebilmek mümkün olurdu. " Papyon takan insanlarsa, takyonlara göre daha durağandırlar, penguene benzerler. Frak olsun olmasın. Ne takyona dönüşür ne de ışık olup uçabilir insan, ona şimdi desen desen ne kadar yüksekten uçarsan, düştügün zaman
o kadar çok incinirsin dersin. O da farazidir.
İçinde bir başkasının, sonra bir başkalarının veya önce herkesin bulunduğu bir başka olaylar içinde burnun sürtüle sürtüle kırılmadan önce, nasıl düştüğünü anladığında, evren, paralel diğer evrenler, eşkenar diğer dörtgenler ve dörtgen olmayan tüm takyonların, papyonların, fotonların, kuşların ve "hemi martıların" ve bütün bunların sakin gözlemcisi olan Tanrı'nın tüm ışıklarının senden çıkmasının artık önemi yoktur.
İroniktir.
Ne kadar farkındaysan o kadar gereksizdir farkındalığın.
Küçükler konuşur,
büyükler suskundur. Zaman, gözlemcinindir.
Simetrik zamanda sonuçlar nedenlerden önce gelebilir. Önce cam kırılmış, sonra taş atılmıştır.
Onun'çün
"şimdi" kaçılmanın anlamı yoktur.
Bir uçağınsa, hızı ses hızını aşarsa bir şok dalgası oluşur. Ses hızına ulaşan uçak havayı sıkıştırır, arkasında yüksek basınçlı bir koni oluşturur.
Uçak ilerledikçe bu koni genişler ve bir sessizlik sınırı ile çevrilir. Koninin geniş ucu "toprakla" temas edince büyük bir patlama olur.
Ardından sessizlik gelir.
Benimse kanım soğuk, tenim sıcaktır, fotosentez yapamam ama dokunursan tepki veririm. Ses de çıkarırım, gerektiğinde. Havayı sıkıştırır, koni yaparım, genişletirim, büzerim, kafana geçirir güler eğlenirim. Şakacı şakacı'yım sonunu mutlu bağlar gider evimde ağlarım.
Yetmiş yaşına gelmiş bir insanın kalbi yaklaşık 2,5 milyar kez çarpmıştır.
Sıcak kanlılar arasında en uzun ömürlü, insandır.
Bütün bunlara rağmen,
"her ölüm, elbette, erken ölümdür."

Farkındayım.

Biliyorum.

Toprakla bütünlemen beni,
patlar konilerim.

Ardımdan sessizlik gelir.
Farkındayım,
cam kırıldı, taş atıldı.

Hiçbir sessizlik benden sonrası kadar sessiz değil.

..

déjà vu nedir bilmiyorum, nasıl bir şey olduğunu değil, rüya mıdır, gerçek midir, gelecekten mi gelir tam nedir. Geleceği görmüyorum, bilimadamları rüyayı açıklayamıyorlar ya da tam olarak neden uyuduğumuzu ve uzayı ve nasıl yaratıldığımızı, hatta yaratılıp yaratılmadığımızı, zamanı, boyutları, UFO'ları, pek çok olayı. Hala elma düşmüş, yerçekiminden bildim heeey diyen var. Doğrudur, vardır, su da kaldırır hatta ama ne ben Platon'um ne de yıllardan 500'ü gösteriyor saatim.. Varsa diğer boyutları, ki onların var olup olmadıklarını bile, işte budur şu da şöyledir diyemiyorlar. Biri onbir boyut var diyor, diğeri zamanda yolculuk mümkün "ammaaa", sonra kara delikler, sıçramalar, solucanlar, zaman kırılmaları. Kutsal kitapların sırlarından, medyumluktan, faldan, astronomiden, duadan ve kötü sözden, stresten ve yogadan, meditasyon ve yoda'dan bahsediyorlar.
Çocukken merak ediyoruz. Sonra diğerlerine karışıp geçiyor. Zaten unutmamız gerekiyor.
Borsa, kupa ve para giriyor çoğu zaman araya.. Hatta öyle ki, belirli ve anlaşılabilir dinamiklerle kurgulanmış oyunlarla doluyor boşluk. Tetris'in PacMan'in nasıl programlandığı değil, ne kadar haz aldığımız oynarken, BloodRayne'in saçının render'i 3DMax midir Maya mıdır veya bu ikisi nasıl oluyor da oluyor değil, kızıl oluşu daha önemli. Elbette.. Yani dışarıda neler olduğu, uzay zaman boyutlar vs'nin yanına bir de "kendimizi" ekliyoruz, her şeyi kendi olan, ta kendimiz. Yani bütün bunları nasıl algıladığımız ve "nedenlerimiz", açıklamalarımız ve varoluşumuzu ya da evreni kutsamamız, ortak yanlarımız olmasına rağmen, tamamen bireysel. Biz varsak makarna var.

İşin bir diğer boyutu, suda nefes alamıyoruz. Birbirimizi kırıyoruz. Böcükten kaçıyoruz, inek yiyoruz, müziğe tepki veriyoruz.

Kaç yaşındasınız bilmiyorum. Ben bana göre 17'mi bilirim, siz, her bir sen sana göre. Hatırlamak da mümkün değil zaten, her şeyi. Her derecede. Bazıları uykunun bunun için de olduğunu söylüyorlar. Unutmak için. Pek çok çok kuvvetli hafızaya sahip olanların delirmiş olması da bundandır belki (bana olmuştu –söylemiş miydim? ;).

İşte tam burada, sayfaları çevirdiğinizde geçmeyecek bir şey duruyor.. Siz.
Cam kırıldı, taş atıldı. Dönüp baştan alabilirsiniz, ücrete dahil. Sizin için ne kadar, kaç para, ne kadar zaman, o zaman sizin için ne kadar değerli, neyi, neleri, sizi, çevrenizi, beni, zamanı ve bilemediğim diğer şeyleri, olacakları ve / ve ya oluyor olanları, bilip bilemeyeceğim ne varsa ne kadar değiştirebileceği ve bu değişimlerin neye malolacağını "hiç" bilmiyorum.
Schrödinger kadar kasmama da gerek yok, bilmek için. Bana versen kediyi, severim. Başka ne yapacaksın, mır mır yapar hoşuma gider, belki an gelir EnSevdiğiM. olur, deneye mi katayım, katsam bilebilecek miyim? O bilmiş mi? Zor ve altından kalkamayacağım bir durum olursa, bir soru sorulursa, kedi yaptı derim, noktayı koyar çekilirim. Var mı daha ötesi? Bütün bunlara bir motor dersek, sistem nasıl bir motor üzerine kurulu, kestiremiyorum. Bilsem ne kadar anlatırım onu da bilmiyorum. Ama ilginç bir şey var,
farkındayım.

Hissediyorum. Bu beni, bunun bir parçası yapar mı, ne kadar yapar, veya yapıp yapmaması önemli mi, halihazırda bunun bir parçası olduğum için mi böyle bilmiyorum. Ama farkındayım. Biliyorum, değiştiriyorum.

Fantastik bir bilim kurgu eseri kahramanı olmanıza ya da tüm evreni kutsayacak kadar güçlü durmanıza gerek yok. Zamanı, pek çoğumuza öğrettikleri gibi bir A noktasından bir B noktasına akan yönü belli şekli belli bir ok ve hayatı onun üstünde vahşi bir ata binen bizler gibi yorumlamak da mümkün elbette ama çoğu zaman istediğiniz bir okula gidebilecek kadar şanslı olabilecek şartları sağlamaya çalışabilmekle ya da çok sevdiğiniz birine onu çok sevdiğinizi gösterebilmekle, binlerce gözlüklü koca kafalı bilimadamının yapamadığı, yüzlerce kitaba, filme ya da hikayeye başrol olacak kahramanın denemeye cesaretinin olamadığı ve asla ama asla olamayacağı, çünkü zaman ne kadar düz AB de olsa ve ya değişeceğini bildiğiniz simetrik, bükülse, kırılsa, kopsa da, siz değilseniz asla orada olamayacakları bir şey var,
ta kendiniz,
ve o an sizin anınız, size ait bir "şimdi",
işte o "şimdi", sizin o bir şeyi "yapmış" olduğunuzu, orada olduğunuzu benim kadar iyi bilmenizi ve varlığınızı hissedebilmenizi dilerim.
Değiştiriyor olduğunuzu..

Her şeyi..

Cam kırıldı.
Soruları ezberlemeniz veya cevapları bilmeniz gerekmiyor. Sizin için önemliyse ve bana sorarsanız, evet tabii ki istediğiniz sorudan başlayabilirsiniz. Herhangi bir soruda takılırsanız,
kedi yaptı.

Gördüm.
Oradaydım.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

Oyungezer

SAYI: 04 - 2008 / 02

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Jesuskane, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar
Chris Taylor
Damla Pınar Gök
Emre İnal
İpek Cevahir
Murat Özsaygılı
Ares Aybar

Reklam sorumlusu:
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 28 Ocak 2008

Dağıtım: Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi - 3

. . ."Atölye"nin içi, küçücük bir alana sıkışmış kocaman bir dünyaydı adeta. Atölyenin her köşesine "derinlik" büyüsü yapılmış gibiydi. Dört duvara sonsuza uzanan kitaplıklar monte edilmişti sanki. Kafasını kaldırdı ama kitaplığın nerede bittiğini göremedi, oysa tavan çok alçaktı. Hummalı bir koşturmaca vardı; ufak adamlar ve kadınlar kitap taşıyor, rafları düzenliyor, çene çalıyorlardı. "Hoşgeldiniz efendim" dedi sonra arkasından bir ses. İrkilerek döndü Ramon...

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

VALVE'IN YENİ OYUNU, KANINIZI DONDURACAK



LEFT 4 DEAD

OYUNGEZER'İN YENİ SAYISI 1 MART'TA BAYİLERDE

Geçen sayının ayıpları!

1- Sayfa 16'daki "En Çok Satanlar" listesinde Championship Manager 2008'i 2 kere yazmışız. Listenin başında da, CM'in asıl devamı olan Football Manager 2008 olunca, kafalar karışmış.

2- 2008'in En İyi Oyunları yazısında (sayfa 29) yaptığımız tahminler için okuyucularla "baklavasına" iddiaya girmiş olmamız pek mantıklı olmamış; özellikle bütçemize bayağı ayıp olmuş. Kaba bir hesapla, baklavanın kilosu 25 lira'dan, "8000 okur" desek, ıııı. En iyisi unutalım biz bunu.

3- Sayfa 72'de Heidi Klum'ın resmiyle "Nintendo Göbek Yaptı" gibi pis bir başlığı yan yana kullanmamız, Klum'a ayıp olmuş.

4- Tekmili Birden'de "bölünerek gay olma"yı bir "tırt'lık" sıfatı olarak kullanmamız, çok ayıp olmuş.

5- Sayfa 122'de, OGZ Dövüş Kulübü'nde T'nin Prince'e yenilmiş olması tüm okurlarımız adına ayıp olmuş. Nasıl böyle bir seçim yaptınız? Oyun dünyasının en büyük yıldızını, çömez bir prense nasıl yem edersiniz?! T'nin sarsılmaz karizmasına takla attırdınız!